

Partanen Karoliina

KALEVALA RACE

- liikuntatapahtuman tuotteistaminen



Liikunnanohjaaja
(AMK)

Liikunnan ja vapaa-
ajan koulutus

Syksy 2017



KAJAANIN
AMMATTIKORKEAKOULU
UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

TIIVISTELMÄ

Tekijä: Partanen Karoliina

Työn nimi: KALEVALA RACE - liikuntatapahtuman tuotteistaminen

Tutkintonimike: Liikunnanohjaaja (AMK)

Asiasanat: Liikuntaliiketoiminta, liikuntamatkailu, työhyvinvointi, elämys, liikuntatapahtuman tuotteistaminen

Opinnäytetyön tarkoituksena on tuotteistaa ja toteuttaa elämyksellinen liikuntatapahtuma kuhmolaisille työyhteisöille. Tarkoitus oli tavoittaa kohderyhmä käyttämään paikkakunnan palveluita virkistytymispäivänään. Opinnäytetyön toimeksiantajana toimi naisharrastejalkapallojoukkue Laokoijat ry. Tavoite oli laajentaa Laokoijat ry:n tuottamia tapahtumia suuremmiksi kokonaisuuksiksi, sekä syventää opinnäytetyöntekijän ammattitaitoa. Opinnäytetyö osoitti työhyvinvointitapahtumien tarpeellisuuden kotipaikkakunnalla. Käytännössä tapahtuma tuotettiin kevään ja syksyn 2016 välisenä aikana.

Opinnäytetyön teoriaosuus käsittelee liikuntaliiketoimintaa, liikuntamatkailua sekä työhyvinvoinnin merkitystä, elämyksien tuottamista elämyskolmio-mallin avulla sekä liikuntatapahtuman tuotteistamisprosessia. Tutkimusosa osoittaa tavoitteellisen liikuntatapahtuman suunnittelun toteuttamisen käytäntöön, jossa edistetään terveyttä ja toimintakykyä sekä työhyvinvointia työyhteisössä.

Kalevala Race - liikuntatapahtuma toteutettiin Kuhmossa 27.8.2016. Virkistytymispäivään kuului aktiviteetti, ruoka ja illanvietto. Kyseessä oli noin neljä tuntia kestävä joukkuekilpailu, jossa kussakin joukkueessa oli kolme henkilöä. Joukkueet etenivät vihje kerrallaan ja matkan varrella heidän oli ratkottava pulmia, suoritettava tehtäviä ja haastettava hieman itseään ja joukkuettaan.

Joukkueilta kerätty palaute osoitti, että kilpailu oli onnistunut järjestävän tahon, kilpailijoiden ja yhteistyökumppaneiden taholta menestyksellisesti. Asiakaspalaute kerättiin heti kilpailun jälkeen palautekyselylomakkeella. Monivalintakysymykset osoittivat kilpailun rastipisteiden vaikeustason onnistuneen ja kilpailun olleen elämyksellinen, sekä joukkueiden halukkuuden osallistua kilpailuun ensi vuonna. Osa kilpailijoista oli kokenut kilpailun fyysisyyden yllätyksenä. Johtopäätöksenä voidaan todeta, että Kalevala Race - liikuntatapahtuma oli onnistunut kokonaisuus, jota voidaan käyttää sellaisenaan tai muokata tilanteeseen sopivaksi. Vastaavalle liikuntatapahtumalle on tilausta ja tapahtuman kehittämistoimenpiteet ovat suunnitteilla.

ABSTRACT

Author: Partanen Karoliina

Title of the Publication: KALEVALA RACE - Productization of a sport event

Degree Title: Bachelor of Sports Studies

Keywords: Sport business, sport tourism, well-being of the of a corporation, experience, productization

The aim of the thesis is to produce and implement a memorable sport event for Kuhmo's corporations. The purpose was to reach the target group to use the local services of the at the recreation day. The commissioner of the thesis was a female hobby football team Laokoijat ry. The aim was to expand the events produced by the Laokoijat ry to larger entities and to deepen the professional skills of the thesis maker. The thesis point out the need for well-being at work event in the place of domicile. The event was produced between spring and autumn 2016.

The theoretical part of the thesis includes sport business, sports tourism and the importance of well-being at work, how to produce memorable experiences through an experience triangle model, as well as sports event productization. The empirical part indicates how to plan a goal-oriented sport event and how to execute it. It includes aspects such as how to make a sports event which advance health, functional capacity and well-being of a corporation.

Kalevala Race - sport event was produced for a corporations from Kuhmo and it took place on 27.8.2016. The recreation day included activities, food and an evening gathering. The event was about three hours team competition, and each team consisted of three people. The teams proceeded from hint to hint, and along the way they had to solve puzzles, carry out tasks and challenge themselves and their team.

The feedback, which was collected from the teams, showed that the competition was considered successful by the hosts, competitors and partners. The customer feedback was collected immediately after the competition with a questionnaire. The multiple choice questions showed the difficulty level of the competition points were successful and the competition had been memorable as well as teams willingness to compete in the next year. Some of the competitors had experienced the competition as a too physical. As a conclusion it can be stated that The Kalevala Race - sport event was an successful entirety, which can be used as it is or modified to suit the situation. There is demand for similar sports events and a development process for such a sport event has already started.

SISÄLLYS

1 JOHDANTO.....	1
2 LIIKUNTALIIKETOIMINTA JA LIIKUNTAMATKAILU	2
2.1 Liikuntaliiketoiminta ja ekosysteemi.....	2
2.2 Liikuntamatkailu ja liikuntatapahtumat.....	3
2.3 Työhyvinvoinnin merkitys	5
3 ELÄMYKSEN TUOTTAMINEN.....	7
3.1 Mikä on elämys	7
3.2 Miten elämyksiä tuotetaan.....	8
3.3 Elämyskolmio-malli.....	9
3.3.1 Elämyksen elementit	10
3.3.2 Kokemuksen tasot.....	12
4 LIIKUNTATAPAHTUMIEN TUOTTEISTAMINEN	14
4.1 Kuka?	15
4.2 Mitä?	16
4.3 Miksi?	17
4.4 Millainen?	17
4.5 Kenelle?	18
4.6 Miten?	19
5 OPINNÄYTETYÖN TARKOITUS, TAVOITE JA KEHITTÄMISTEHTÄVÄ.....	21
6 KALEVALA RACE - LIIKUNTATAPAHTUMAN TUOTTEISTAMINEN.....	22
6.1 Laokojat ry toimeksiantajana ja tapahtuman järjestäjänä	22
6.2 Tapahtuman tavoite ja luonne	23
6.3 Tapahtuman teema ja kohderyhmä.....	24
6.4 Tapahtuman suunnittelu ja toteutus	24
7 KALEVALA RACE - LIIKUNTATAPAHTUMAN TOTEUTUS JA KÄYTTÄJÄ ARVIOINTI	27
7.1 Joukkueiden eteneminen	27
7.2 Rastipisteet ja pisteytys	29
7.3 Käyttäjäarviointi	47

8 POHDINTA.....	53
8.1 Itsearviointi liikuntatapahtumasta	53
8.2 Ammatillinen kehittyminen.....	54
8.3 Johtopäätökset	54
8.3 Luotettavuus ja eettisyys	55
LÄHTEET	57
LIITTEET	

1 JOHDANTO

Työyhteisöt viettävät työhyvinvointipäiviä useamman kerran vuodessa. Ongelma oli työyhteisöjen liikkuminen muille paikkakunnille, jolloin paikallisten yritysten tarjoamat palvelut jäävät käyttämättä ja työhyvinvointiin varatut varat siirtyvät muualle. Tähän työhyvinvointipäivien kehittämistarpeeseen halusin vastata kotipaikkakunnalla. Opinnäytetyön alkuosa perehdyttää liikuntaliiketoimintaan, liikuntamatkailuun ja työhyvinvoinnin merkitykseen. Luvussa kolme pohdin mitä on elämys ja miten elämyksiä tuotetaan, sekä luvussa neljä liikuntatapahtuman tuotteistamisprosessia. Esittelen tuottamani Kalevala Race - liikuntatapahtuman yksityiskohtaisesti. Lopuksi pohdin kriittisesti onnistumistani liikuntatapahtuman tuotteistamisessa ja puntaroin jatkokehitys ideoita mahdolliselle tapahtuman uudelleenjärjestämiselle.

Tarkoituksena oli nähdä kokonaisuudessaan tapahtuman tuotteistamisprosessi. Omat vahvuuteni tapahtumajärjestäjänä johdattivat Kalevala Race - liikuntatapahtuman suunnitteluun ja toteutukseen. Laokojat ry:n kanssa olen aiemmin järjestänyt useammanlaisia pienempiä tapahtumia. Tavoite olikin laajentaa toimeksiantajan tarjoamia palveluita suuremmiksi kokonaisuudeksi, sekä syventää omaa ammattitaitoani liikuntatapahtumantuotteistamisprosessin myötä.

Osoitan tavoitteellisen liikuntatapahtuman suunnittelun toteuttamisen käytäntöön, jossa edistetään terveyttä ja toimintakykyä sekä työhyvinvointia työyhteisössä. Pystyn toimimaan asiantuntijana liikunta-alalla ja edistämään liikunnan asemaa yhteiskunnassa. Tiedostan liikuntakulttuurin- ja palveluiden kehitysnäkymiä, sekä ymmärrän liikunta-alan yritystoiminnan mahdollisuuksia.

2 LIIKUNTALIIKETOIMINTA JA LIIKUNTAMATKAILU

Luvussa avaan, mitä on liikuntaliiketoiminta ja ekosysteemi. Työ- ja elinkeinoministeriön on julkaissut vuonna 2014 tutkimuksen, jonka avulla havainnollistan esimerkkejä. Vaikka julkaisu on yrityspainotteinen, mielestäni se soveltuu yhtälailla urheiluseurojen väliseen toimintaan. Lopuksi kerron omissa kappaleissaan liikuntamatkailusta ja urheilutapahtumista, sekä työnhyvinvoinnista.

2.1 Liikuntaliiketoiminta ja ekosysteemi

Liikuntaliiketoimintaan kuuluu kaikki liiketoiminta, jonka yritystoiminnan sisällöllinen lähtökohta on liikunta ja urheilu. Liikunta-ala on ollut jo useampia vuosia voimakkaassa nousussa. Liikuntaliiketoiminnan kasvu ja menestys tuo valtiolle verotuloja ja synnyttää työpaikkoja, sekä saa ihmiset liikkumaan enemmän ja voimaan paremmin. (Työ- ja elinkeinoministeriö 2014, 5, 7.) Liikuntaliiketoiminnan kasvuun (Kuva 1) vaikuttavat terveystietoisuuden lisääntyminen, sosiaalisten ja henkisten tarpeiden korostuminen, senioreiden määrän kasvu, polarisoituminen, sekä kilpailu vapaa-ajasta. Polarisoitumisen kautta hyvä- ja huonokuntoisia on entistä enemmän eli ihmisryhmien erot kasvavat. (Työ- ja elinkeinoministeriö 2014, 13.)



Kuva 1. Liikuntaliiketoiminnan kasvuun vaikuttavat tekijät (Työ- ja elinkeinoministeriö 2014, 13)

Liikuntaliiketoiminta muodostuu yksityisen, julkisen ja kolmannen sektorin toiminnasta ja intresseistä. Julkiset tahot kuten kunnat, kaupungit ja valtio rahoittavat ja tuottavat merkittävästi liikuntapaikkoja sekä -palveluita. Perinteisiä liikuttajia ovat kolmannen sektorin liikunta- ja urheiluseurat. Seuroissa liikkuvat lapset ja ikääntyneet, aikuiset hakeutuvat yksityisten yritysten palveluihin. (Työ- ja elinkeinoministeriö 2014, 8.)

Ekosysteemillä tarkoitetaan yritysten ja toimijoiden välistä verkostoitumista. Yritysten väliset suhteet ovat kumppanuussuhteita. Kumppanuussuhteissa kaikkien osapuolten menestyminen on tärkeää. Ekosysteemissä myös kuluttaja voi luoda sisältöjä ja tuotteita tai tehdä tuotekehitystä. (Työ- ja elinkeinoministeriö 2014, 8.)

Liikuntamatkailun ja -tapahtumien ekosysteemit koostuvat kohteen toimijoista, erilaisista majoitus-, ravitsemus- ja oheispalveluiden tarjoajista sekä logistiikkayrityksistä ja jakelukanavista, kuten matkatoimistoista tai verkkovarausjärjestelmistä. Ekosysteemin ymmärrys ja tunteminen auttaa yrittäjää hinnoittelussa ja sopivien ansaintamallien löytämisessä. Liikuntaliiketoiminnan ekosysteemiä yleisesti kuvaa pienyritysvaltaisuus ja vähäinen verkottuminen muiden toimijoiden kanssa. Pienten matkailu- ja tapahtumatuotteita ja -palveluita tarjoavien liikunta-alan yritysten tulisi verkostoitua isompien toimijoiden kuten hotelliketjujen kanssa. Pienten ja isojen toimijoiden yhteistyöllä syntyy kokonaisuus, josta hyötyvät kaikki. (Työ- ja elinkeinoministeriö 2014, 9, 19 - 20.)

2.2 Liikuntamatkailu ja liikuntatapahtumat

Vahvassa kasvussa oleva liikuntamatkailu vastaa jo noin 10 % koko maailman matkailumarkkinasta. Lukuun laskettaessa laaja hyvinvointimatkailu (sisältää kuntoilun ja liikunnan lisäksi kauneudenhoidon, erilaiset hyvinvointipalvelut yms.) on yhteenlaskettu osuus matkailunkokonaisuudesta jo n. 20 - 25 %. (Työ- ja elinkeinoministeriö 2014, 14.)

Matkailualalla liikuntapalvelut ja -tuotteet ovat tärkeitä vetovoimatekijöitä, joiden perusteella matkailija valitsee kohteensa. Tuotteet voivat olla ohjelma- tai seikkailupalveluita, terveys- ja hyvinvointimatkailupalveluita tai urheilukilpailutapahtumia. Matkailualalla toiminnalliset ja teemalliset lomat, kilpailujen seuraaminen, sekä itse urheileminen ja osallistuminen massatapahtumiin ovat voimakkaassa kasvussa. (Työ- ja elinkeinoministeriö 2014, 19.)

Työ- ja elinkeinoministeriö (2014, 19) on jaotellut neljä asiakasryhmää, joille tarjotetuissa palveluissa olisi potentiaalia: hiljaisuutta, luontoa ja henkilökohtaista muutuskokemusta kaipaavat asiakkaat, seikkailua, uusia taitoja ja elämyksiä kaipaavat asiakkaat, itsensä haastamista ja ylittämistä kaipaavat asiakkaat, sekä kuntoutusta ja terveyspalveluita tarvitsevat asiakkaat. Asiakasryhmissä kasvussa ovat terveystietoiset, hyvin toimeentulevat työikäiset aktiivikuntoilijat, sekä hyväkuntoiset seniorit, joilla on varallisuutta ja paljon vapaa-aikaa. Liikuntamatkailu voisi tulevaisuudessa olla terveysturmatkailua, mikäli Suomeen perustettaisiin monipuolisia hyvinvointikeskuksia, joissa matkailijat voisivat valita lääkärien, ravitsemus- ja liikuntaneuvojien sekä hierojien palveluista. (Työ- ja elinkeinoministeriö 2014, 13, 19.)

Matkailukohteen ja toimijoiden kilpailukyky riippuu vetovoimatekijöistä, joita ovat ilmasto- ja maantieteelliset tekijät, kulttuuri ja historia, aktiviteetit, nähtävyydet, sekä alueella asuvat sukulaiset ja tuttavat. Kilpailukykyä taas tukevat infrastruktuuri, saavutettavuus ja vieraanvaraisuus. (Ritchie, J. & Crouch, G. 2005.) (Työ- ja elinkeinoministeriö 2014, 20.) Toimijoiden kilpailukyky voi vaihdella ratkaisevasti mm. sääolosuhteiden kuten lumen määrän ja sateisuuden takia (Työ- ja elinkeinoministeriö 2014, 21).

Liikuntamatkailun menestymiseen vaikuttavat palvelujen ketjuttaminen, verkostoituminen, jakelukanavien hyödyntäminen, sekä asiakaslupauksien täyttäminen. Suomen liikuntamatkailun vahvuuksia ovat hyvät lentoyhteydet maahan ja maan sisäisesti, turvallisuus ja vakaus sekä kansainvälisesti erinomaiset liikunta- ja urheilupaikat. Vahvuutena ovat myös omatoimimatkailuun sopivat laajat luontoalueet, Metsähallituksen hoitamat luonnonsuojelupaistot sekä reitistöt. Suomen heikkoutena on korkea hintataso sekä kokonaisuuksien ketjuttamisen toimimatto-

muus. Suomeen tulevalla matkailijalla on erinomaisia matkailukokemuksia muualta ja suuret odotukset Suomesta. Korkean hinnan tuotteista maksavat asiakkaat odottavat myös erinomaista palvelua ja arvoa. (Työ- ja elinkeinoministeriö 2014, 20 - 21.)

Liikuntatapahtumissa yhteistyökumppaneita ovat urheiluseurat ja -järjestöt, kuten lajiliitot, joista löytyy vapaaehtoisia järjestelyihin, sekä erityisosaamista laji- ja kilpailutoiminnassa. Lisäksi tapahtumien tärkeitä kumppaneita ovat valtio, erityisesti opetus- ja kulttuuriministeriö sekä tapahtumapaikkakunta. Kuntien ja kaupunkien joustavuus sekä halukkuus vaikuttavat tapahtumien järjestämiseen eri paikkakunnilla. Tapahtumat tuovat paikkakunnalle sekä imagohyötyä että ovat merkittäviä alueen taloudelle. (Työ- ja elinkeinoministeriö 2014, 20.)

2.3 Työhyvinvoinnin merkitys

Yksilön työhyvinvointi koostuu henkilökohtaisesta tunteesta ja vireystilasta, sekä koko työyhteisön vireystilasta. Työhyvinvointi on parhaimmillaan, kun kaikilla on mahdollisuus onnistua ja kokea työn ilo, silloin työntekijät ovat iloisia, sitoutuneita ja innostuneita. (Ojala & Ahonen 2005, 28.)

Sairauspoissaolot, tapaturmat ja työkyvyttömyydet vähenevät työhyvinvoinnin myötä. Työhyvinvointi parantaa työtyytyväisyyttä, motivaatiota ja työyhteisön ilmapiiriä, joka vaikuttaa positiivisesti palvelutasoon ja työpaikan haluttavuuteen. (Ojala & Ahonen 2005, 69 - 70.)

Suomalaiset harrastavat melko aktiivisesti liikuntaa vapaa-ajallaan, mutta se ei kuitenkaan ole terveyden kannalta riittävää. Arkiliikunta varhaiskasvatuksessa, koulussa, työssä, työmatkoilla ja vapaa-ajalla on vähäistä. Päivähoidossa lapset ovat paikallaan 60 % ajastaan ja aikuisväestö 80 % valvellaoloajastaan, mikä on suuri terveysriski. Suomalaisessa yhteiskunnassa on suuri tarve liikunnan sekä fyysisen aktiivisuuden lisäämiselle ja istumisen vähentämiselle. (Sosiaali- ja terveysministeriö 2013, 10.)

Ylipaino, lihavuus, tyypin 2 diabetes, tuki- ja liikuntaelinsairaudet sekä masennus ovat merkittävästi lisääntyneet liikkumattomuuden ja heikon fyysisen kunnon myötä. Tuki- ja liikuntaelinsairaudet ovat myös aiheuttaneet eniten työkyvyttömyyttä ja sairauspoissaoloja. (Sosiaali- ja terveysministeriö 2013, 10.)

Liikunta on tärkeää yksilön fyysiselle, psyykkiselle ja sosiaaliselle hyvinvoinnille, sekä terveelliselle ja turvalliselle kasvulle ja kehitykselle. Jo pitkältä aikaa on vahvaa tutkimusnäyttöä siitä, että liikunta parantaa tuki- ja liikuntaelimistön kuntoa sekä hengitys- ja verenkiertoelimistöä. Liikunta ehkäisee sairauksia, kuten sepelvaltimotautia, kohonnutta verenpainetta, paksusuolen syöpää ja aikuisiän diabetesta. Liikunnalla on suuri merkitys sairauksien hoidossa ja kuntoutuksessa. Liikunta vähentää myös ennenaikaista kuolleisuutta. On myös huomattu, että liikunta ja hyvä kestävyyskunto vaikuttavat positiivisesti aivojen toimintaan, kuten muistiin, vireystilaan ja keskittymiskykyyn, luovuuteen, oppimiseen ja motivaatioon. (Sosiaali- ja terveysministeriö 2013, 10 - 11.)

Suomalaisten terveys ja hyvinvointi ovat kehittyneet myönteisesti viime vuosikymmeninä. Haasteita kuitenkin tuo väestön ikääntyminen, väestöryhmien välisten hyvinvointi- ja terveyserojen kasvu, työurien pidentäminen sekä teknologian nopea kehitys. Epävarma talouden kehitys sekä työn luonteen ja elinympäristön muuttuminen vaikuttavat myös ihmisten arkeen. Nykyinen elämäntapamme suosii fyysisistä passiivisuutta, istumista ja ruutuaikaa, eikä kannusta liikkumiseen. (Sosiaali- ja terveysministeriö 2013, 10.)

Työikäisistä vain runsas kymmenesosa liikkuu terveysliikunnan suosituksen mukaisesti. Viidennes työikäisistä ja eläkeläisistä ei liiku käytännössä juuri lainkaan. (Sosiaali- ja terveysministeriö 2013, 17.)

Sosiaali- ja terveysministeriöllä on menossa kampanja, ”Muutosta liikkeellä!”, jonka visio vuoteen 2020 on, että suomalaiset liikkuvat enemmän ja istuvat vähemmän koko elämänsä aikana. Kampanjan tarkoituksena on vähentää istumista, sekä lisätä ja vahvistaa liikuntaa ihmisten elämänsä aikana edistääksemme terveyttä ja hyvinvointia sekä ehkäistäksemme sairauksia, hoitoa ja kuntoutusta.

3 ELÄMYKSEN TUOTTAMINEN

Opinnäytetyön tarkoituksena on tuotteistaa ja toteuttaa elämyksellinen liikuntapahtuma. Tässä luvussa pohdinkin mikä on elämys ja miten elämyksiä voidaan tuottaa. Esittelen myös Lapin elämysteollisuuden osaamiskeskuksen kehittämisen elämyskolmio-mallin, jossa elämystä tarkastellaan asiakkaan kokemuksen tasolla.

3.1 Mikä on elämys

Käsitteenä elämys on uusi, eikä sitä kaikissa valtakielissä edes tunneta. Esimerkiksi englannin kielessä experience on kokemus. (Karppinen & Latomaa 2010, 21.) Elämys käsitteenä merkitsee emotionaalista kokemusta, jolla on positiivinen, nostattava vaikutus. Elämys liittyy ihmiseen, yksilöön. Kysymyksessä on inhimillinen kokemus. (Borg, Kivi, Partti 2002, 25 - 26.)

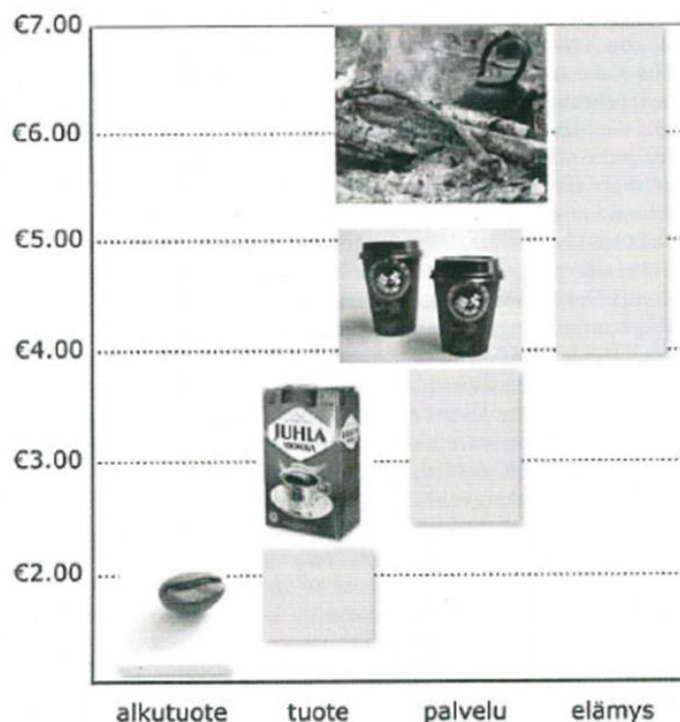
Elämyksen ja kokemuksen suhde on mielenkiintoinen ja haastava. Elämyksen käsitteen katsotaan olevan kokemusta laajempi käsite, koska elämys on aina kokemus. Elämys kehittyy vaikuttavasta kokemuksesta. Elämys on moniaistinen, positiivinen, kokonaisvaltainen, yksilöllinen ja muistijäljen jättävä tunnekokemus. Elämykseen liittyy tunne itsensä voittamisesta, tehdään tai koetaan jotain sellaista, jota arjessa ei kenties uskallettaisi. Parhaassa tapauksessa elämys voi johtaa henkilökohtaiseen kehittymiseen. Elämys on ihmiselle itsellensä erityisen tärkeä kokemus. (Tarssanen 2005, 4; Karppinen & Latomaa 2007, 121; Karppinen & Latomaa 2010, 56.) Lapin elämysteollisuuden osaamiskeskus määrittelee elämyksen voimakkaaksi, moniaistiseksi, yksilölliseksi ja muistijäljen jättäväksi kokemukseksi (Tarssanen 2005, 8).

Vain mielikuvitus on rajana elämyksen kokemiselle. Elämys voi syntyä hiljaisuudesta, luonnon äänistä tai lukemisesta. Joku saa elämyksiä vain extreme - toiminnasta ja toiset taas näiden ääripäiden välistä. (Karppinen & Latomaa 2007, 13.)

3.2 Miten elämyksiä tuotetaan

Elämyksen kokeminen on aina henkilökohtaista. Siksi sen tuottaminen varmuudella on mahdotonta. Elämyksien tuottaminen vaatii elämyksellisten puitteiden luomista. Elämystuotteet tarjoavat mahdollisuuden asiakkaan elämyskokemukseen. (Komppula & Boxberg 2002; Tarssanen & Kylänen 2005; Karppinen & Latomaa 2007, 109.)

Suuria investointeja ei välttämättä vaadita elämysten tuottamiseen. Tärkeää on itse tuotteen kehittäminen ja toiminnan prosessointi. Elämystuotteiden kehittämisen pohjalla täytyy olla asiakaslähtöisyys. Kysyntään ja tarpeisiin pyritään vastaamaan sekä näitä luomaan. Asiakaslähtöisyyden kautta vaikutus näkyy elämystuotteen kustannuksissa ja hinnoittelussa. Matkailualalla ja elämysaloilla alkutuotteista kehitellään tuotteita, joista palvelun kautta muodostuu elämystuotteita. Alkutuo- tetta on vain jalostettu lisäämällä tuotteisiin merkityksiä ja sisältöä. Kuvassa 2 on esitetty, kuinka kahvista saadaan elämys. (Karppinen & Latomaa 2007, 106 - 107.)



Kuva 2. Taloudellisen arvon kasvu (Pine & Gilmore 1998, 2)

Komppulan ja Boxbergin (2002, 29) mukaan elämys on viimekädessä henkilökohtainen kokemus. Elämyksiä ei voida varmuudella saada aikaiseksi, mutta niiden tuottamiselle voidaan luoda edellytykset palvelukonseptin, -prosessin ja -järjestelmän avulla.

3.3 Elämyskolmio-malli

Lapin elämysteollisuuden osaamiskeskus on kehittänyt elämyskolmio-mallin, jossa elämystä tarkastellaan asiakkaan kokemuksen tasolla. Elämyskolmio-malli (Kuva 3) on yhdenlainen ideaalityyppi ja se esittää täydellistä tuotetta, jonka kaikilla tasoilla kaikki elämyksen osa-alueet ovat esillä. Mallin avulla voidaan löytää tuotteen kriittiset kohdat tai puutteet. Tuotteen analysointi ja uudelleen kehittäminen on elämyskolmion avulla helpompaa. (Tarssanen 2005, 8.) Mallin avulla voidaan ymmärtää, kuinka luoda puitteet asiakkaiden elämyskokemuksille (Karppinen & Latomaa 2007, 121).



Kuva 3. Elämyskolmio-malli (Tarssanen 2009, 11)

Asiakkaan kokemusprosessi alkaa kiinnostumisesta, ja etenee aistimisen sekä oppimisen kautta mahdolliseen elämykseen saakka. Parhaimmillaan elämys tarjoaa muutoskokemusta. Elämyskolmion mukaan palvelu tulee kokea yksilöllisenä, aitona ja moniaistisena. Palvelussa tarjotaan vastakohtaa asiakkaan arkeen, sekä synnytetään vuorovaikutusta asiakkaan ja palveluntarjoajan välillä sekä asiakkaiden kesken. Lisäksi hyvässä palvelussa on tarina, joka synnyttää palveluun merkityksiä ja syy-seuraus-suhteita. (Kalliomäki 2014, 28.)

3.3.1 Elämyksen elementit

Yksilöllisyys

Yksilöllisyydellä tarkoitetaan tuotteen ainutkertaisuutta ja ainutlaatuisuutta niin, ettei samanlaista tuotetta ole saatavilla muualta. Yksilöllisyys esiintyy asiakaslähteisyytenä ja joustavuutena. Tuotetta on mahdollista räätälöidä jokaisen asiakkaan tarpeiden ja halujen mukaisesti. (Karppinen & Latomaa 2007, 114; Tarssanen 2009.)

Aitous

Aitoudella tarkoitetaan tuotteen uskottavuutta. Tuote on aito, jos asiakas kokee sen aitona. Osa aitoudesta on kulttuuriin sidottua. Aitouden määrittää viimekädessä asiakas itse. (Karppinen & Latomaa 2007, 114 - 115; Tarssanen 2009; Bruner 1994, 397.)

Tarina

Tarina liittyy vahvasti tuotteen aitouteen. Yhtenäinen tarina sitoo kokonaisuuden eri elementit toisiinsa, jolloin kokemuksesta tulee tiivis ja mukaansa tempaava. Aito ja uskottava tarina antaa tuotteelle sosiaalisen merkityksen ja asiakkaalle syyn kokea tuote. Tarina perustelee asiakkaalle, mitä tehdään ja missä järjestyksessä. Hyvässä tarinassa voi olla faktan ja fiktion elementtejä, esimerkiksi legendoja tai vanhoja uskomuksia paikallishistorialla väritettynä. Tarina houkuttelee asiakkaan kokemaan itsensä emotionaalisella tasolla osaksi tarinaa. Hyvä tarina pu-

huttelee ja ottaa huomioon kohdeyleisön tarpeet. Tarinan on toteutettu niin, etteivät yksityiskohdat ole ristiriidassa keskenään. Johdonmukainen teemoittelu on olennainen osa elämystuotetta. Teemojen ja tarinan on oltava mukana kaikissa tuotteen kokemisen vaiheissa, markkinoinnista kokemiseen ja jälkimarkkinointiin. (Karppinen & Latomaa 2007, 115; Tarssanen 2009.)

Moniaistisuus

Moniaistisuudella tarkoitetaan sitä, että tuote on koettavissa monin eri aistein. Tuote tarjoaa eri aisteille ärsykeitä, kuten nähtävää, tuoksua, ääniä, makuja ja tuntoaistimuksia. Kaikkien aistiärsykkeiden tulisi olla tasapainossa, jotta ne vahvistaisivat tuotteen teemaa ja mukaansatempaavuutta. Jos aistiärsyke on häiritsevä tai niitä on liikaa, ne voivat pilata koko tuotteen. (Karppinen & Latomaa 2007, 115 - 116; Tarssanen 2005, 11.)

Kontrasti

Kontrastilla tarkoitetaan erilaisuutta asiakkaan silmin. Tuotteen on oltava erilainen verrattuna asiakkaan normaalin arkeen. Asiakkaan on pystyttävä kokemaan jotain uutta, eksoottista ja tavallisesta poikkeavaa. Tuotteessa on otettava huomioon asiakkaiden kansalaisuus ja kulttuuri. Muistettavaa on, että yhdelle eksoottinen on toiselle tavallista. Itsensä näkemisen toisesta näkökulmasta vapauttaa näkemään ja kokemaan erilaisella tavalla vapaana arjen rajoituksista ja tottumuksista. (Turner & Turner 1978, 249 - 253; Jokinen & Veijola 1990, 17, 20 - 21, 60 - 61; Jokinen 1991, 113 - 134; Sepänmaa 1998, 19; Tarssanen 2005, 11; Karppinen & Latomaa 2007, 116.)

Vuorovaikutus

Vuorovaikutuksella tarkoitetaan vuorovaikutusta tuotteen ja muiden sen kokijoiden kanssa. Vuorovaikutus on yhteisöllisyyden tunnetta eli koetaan jotain yhdessä, osana yhteisöä, ryhmää tai perhettä, mutta myös yksinkin voi kokea elämyksen. (Tarssanen 2005, 11 - 12; Karppinen & Latomaa 2007, 116.)

3.3.2 Kokemuksen tasot

Motivaation taso

Motivaation tasolla herätetään asiakkaan kiinnostus tuotetta kohtaan. Tarkoituksena on luoda asiakkaalle halu ja valmius osallistua ja kokea. Tällä tasolla tuote tuodaan asiakkaan tietoisuuteen esimerkiksi markkinoinnin keinoin. Tässä vaiheessa tulisi mahdollisimman monen kuudesta elämyskriteeristä (yksilöllinen, aito, tarina, moniaistinen, kontrasti, vuorovaikutuksellinen) täyttyä. (Tarssanen 2005, 12; Karppinen & Latomaa 2007, 117.)

Fyysinen taso

Fyysisellä tasolla asiakas kokee aistien avulla ympäristöään (Tarssanen 2005, 12; Karppinen & Latomaa 2007, 117). Tuote vastaanotetaan, koetaan, tunnetaan, havaitaan ja tiedostetaan (LaSalle & Britton 2003, 9). Fyysisten aistimusten avulla koemme, missä paikassa olemme, mitä tällä hetkellä tapahtuu ja mitä nyt teemme. Fyysisellä tasolla hyvä tuote on turvallisen tuntuinen eikä mikään fyysistä vaaraa koeta uhkaavana. Tuotteen tekninen laatu mitataan fyysisellä tasolla. (Tarssanen 2005, 12 - 13; Karppinen & Latomaa 2007, 117.)

Älyllinen taso

Älyllisellä tasolla käsittelemme ympäristön antamat aistiärsykkeet ja toiminne niiden mukaisesti. Älyllisellä tasolla sovellamme oppimaamme ja muodostamme näkemyksiämme, mutta myös muodostamme mielipiteemme tuotteen tyytyväisyydestä. (Tarssanen 2005, 13; Karppinen & Latomaa 2007, 118.) Älyllisellä tasolla hyvä tuote tarjoaa asiakkaalle oppimis- tai harjaantumiskokemuksen, mahdollisuuden oppia jotakin uutta, kehittyä ja saada uutta tietoa joko tiedostetusti tai tiedostamatta (LaSalle & Britton 2003, 9).

Emotionaalinen taso

Emotionaalisella tasolla tapahtuu elämyksen kokeminen. Ennustettavuus ja hallittavuus asiakkaiden tunnereaktioista ovat vaikeita. Mikäli tuotteessa on tähän asti huomioitu kaikki peruselementit ja fyysinen sekä älyllinen taso toimivat, on hyvin

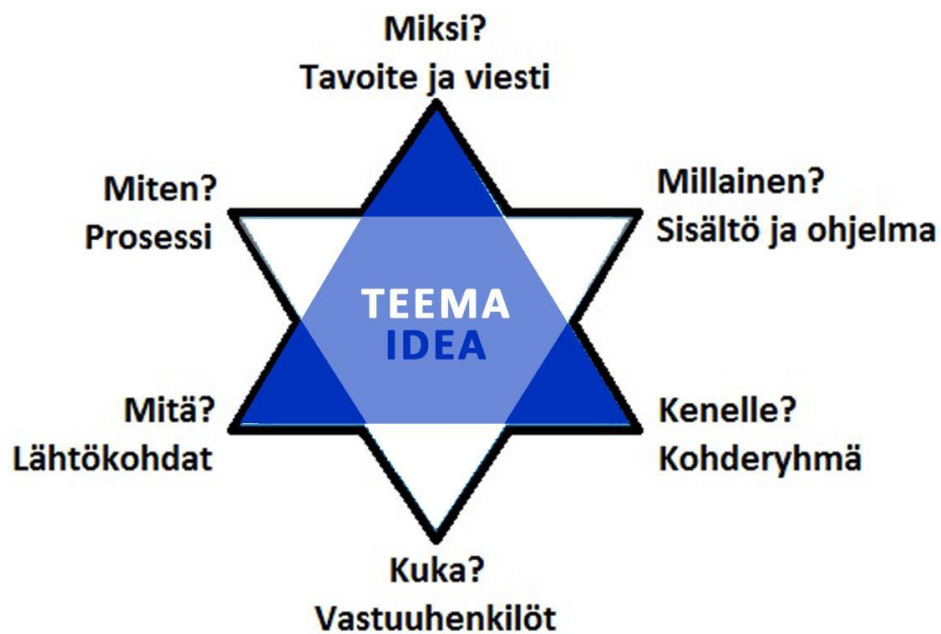
todennäköistä, että asiakas kokee positiivisen tunnereaktion, jotain sellaista jonka asiakas kokee merkitykselliseksi. Onnea, onnistumista iloa, mielihyvää jne. (Tarssanen 2005, 13; Karppinen & Latomaa 2007, 118.)

Henkinen taso

Henkisellä tasolla elämyksen positiivinen ja voimakas tunnereaktio voi tuottaa henkilökohtaisen muutoskokemukseen. Tämä voi saada muutosta kokijan fyysisessä olotilassa, mielentilassa tai elämäntavassa. (Aho 2001, 35.) Asiakas voi kokea muutosta ihmisenä, persoonassansa tai maailmankuvassansa. Elämys voi antaa uuden harrastuksen, ajattelutavan tai vahvistaa voimavaroja. (Tarssanen 2005, 13 - 14; Karppinen & Latomaa 2007, 118 - 119.)

4 LIIKUNTATAPAHTUMIEN TUOTTEISTAMINEN

”Onnistuneessa tapahtumassa on sekä tunne että ajatus kohdallaan” (Vallo & Häyrinen 2008, 93). Onnistunutta tapahtumaa verrataan tähtikuvioon (Kuva 4), joka muodostuu kahdesta kolmiosta, strategisesta ja operatiivisesta kolmiosta. Kummassakin kolmiossa on kolme kysymystä, joihin täytyy löytää vastaus ennen tapahtuman suunnittelun aloittamista. (Vallo & Häyrinen 2008, 93.)



Kuva 4. Tähtikuvio (Saija Lindberg 2014, 20)

Strategisen kolmion kysymykset vastaavat kysymyksiin; Miksi tapahtuma järjestetään? Kenelle tapahtuma järjestetään? Mitä järjestetään? Kun vastaukset ovat selvillä, tiedetään tapahtuman idea. (Vallo & Häyrinen 2008, 93 - 94.)

Operatiivisen kolmion kysymykset vastaavat kysymyksiin; Miten tapahtuma järjestetään? Millainen on tapahtuman ohjelma tai sisältö? Kuka toimii isäntänä? Kun vastaukset ovat selvillä, tiedetään tapahtuman teema. (Vallo & Häyrinen 2008, 95 - 97.)

4.1 Kuka?

Vastuu on aina tapahtuman organisaatiolla. Järjestävän organisaation on kerrottava yhteistyökumppaneille tapahtuman tavoite, kohderyhmä, odotettu asiakasmäärä ja se millaista mukana oloa toivotaan. (Vallo & Häyrynen 2008, 207.)

Tapahtumalla täytyy olla projektipäällikkö. Hän johtaa koko projektia, vastaa suunnitelman syntymisestä, budjetoinnista, tuotannosta, alihankkijoista, toteutuksesta ja seurannasta. Hänellä pitää olla kyky delegoida, johtaa, raportoida ja päättää projektiin liittyvistä asioista ja henkilöistä. Projektipäällikön pitää pystyä erottamaan omat mieltymyksensä ja halunsa projektin tavoitteista. Projektipäällikön täytyy olla sata prosenttisesti sitoutunut tehtäväänsä. Tapahtuman koosta ja tavoitteista riippuen projektipäällikön alaisuudessa toimii projektiryhmä. Ryhmään voi kuulua henkilöitä mm. omasta organisaatiosta tai yhteistyökumppaneista. Suurissa projekteissa on suotavaa jakaa projekti ja vastuut pienempiin osiin. (Vallo & Häyrynen 2008, 208, 212.)

Hyvä suunnittelu konkretisoituu tapahtuman läpiviennissä. Onnistumisessa keskeinen rooli on sitoutuneilla ja tehtävänsä hyvin hoitavilla isännillä. Ilmeet ja eleet kertovat enemmän kuin sata sanaa. Hyvä isäntä on täysillä mukana tapahtuman juonessa. Hän tietää mikä on tapahtuman tavoite ja kuka esiintyy. Isäntä on kartalla menusta ja saniteettitiloista jne. Isäntä muun muassa antaa kohteliaasti vieraiden nauttia ensin antimista, eikä hän juo itseään humalaan. Hyvä isäntä keskustelee tapahtumavieraiden kanssa, pukeutuu tapahtuman luonteen mukaisesti, eikä poistu tapahtumasta kesken kaiken. (Vallo & Häyrynen 2008, 215 - 218.)

Isäntäinfo järjestetään tapahtumaisännille pari päivää ennen tapahtumaa ja se kestää muutaman tunnin. Infossa käydään läpi koko tapahtuma. Idea on varmistaa isäntien tietämys ja helpottaa heidän työtään. Projektipäällikön tehtäviin kuuluu myös järjestää muita tiedotustilaisuuksia esim. yhteistyökumppaneille, jotta he ovat perillä asioista. (Vallo & Häyrynen 2008, 220 - 221.)

4.2 Mitä?

Tapahtuma voi olla viihde- tai asiatapahtuma tai niiden yhdistelmä. Tapahtuma voidaan järjestää itse, ostaa ulkopuolisesta palveluntarjoajalta tai osallistua valmiiseen tapahtumaan. Tapahtumapaikkaa valittaessa on huomioitava tapahtuman luonne ja osallistujat. Arvokkaalle tilaisuudelle on luotava arvoisensa puitteet ja rennompiin tilaisuuksiin käy yksinkertaisemmatkin puitteet. Tapahtumapaikkaa valittaessa täytyy arvioida paikka kriittisesti. Huomioitavaa on myös mahdollinen asiakkaan liikuntaesteisyys. Tapahtumapaikan tiloja valittaessa täytyy huomioida, tarvitaanko alihankkijoilta kalusteita, tekniikkaa jne. Täytyy arvioida myös etäisyyksiä ja kauanko mahdollisesti menee rakentamis- ja purkamistöihin. Lisäksi ulkoilmatapahtumassa täytyy aina olla varasuunnitelma, mikäli säätila uhkaa muuttaa tapahtuman suunniteltua kulkua. (Vallo & Häyrinen 2008, 131 - 134.)

Tapahtuman ajankohta ja kesto luovat ajalliset raamit tapahtuman puitteiden luomiselle. Viikonpäivä ja vuorokauden aika, sekä tapahtuman kesto tulee suunnitella kohderyhmää palvelevaksi. Tapahtuman ajankohtaa pohdittaessa tulee huomioida tapahtumasta kilpailevat muut tapahtumat. Omassa organisaatiossa on keskityttävä riittävään järjestäjien määrään. Tapahtuman täytyy sujua alusta loppuun saakka. Sisällön lisäksi on kyse kustannuksista ja osallistujien aikataulusta. (Vallo & Häyrinen 2008, 137 - 139.)

Tapahtuman budjetti on määritettävä jo heti alussa. Tapahtumaa järjestäessä on muistettava, että rahaa menee niin paljon, kuin sitä on käytettävissä. Edullisimmin päästään jos kaikki tehdään omin voimin. Jos tiedossa on aikaisempia vastaavia projekteja, niitä tulee tarkastella ja verrata. (Vallo & Häyrinen 2008, 139 - 141.)

Ulkoilmatapahtumiin on aina oltava maanomistajan lupa. Kaupunkien ja kuntien alueisiin luvan saa kysymällä kaupungin tai kunnan kiinteistövirastolta. Liikunta- paikoille, urheilukentille ja uimarannoille lupa kannattaa kysyä liikuntavirastolta. Huviluvan tarvitsee jos kyseessä on esim. urheilukilpailu, jonka poliisi myöntää. Mikäli tapahtumassa on ulkotulia, täytyy niihin hakea lupa poliisin lupaneuvonnasta ja tapahtumapäivän aamuna on syytä ilmoittaa asiasta myös paikalliselle pelastuslaitokselle. (Vallo & Häyrinen 2008, 141 - 142.)

4.3 Miksi?

Kaikilla tapahtumilla on tavoite. Tavoitteena voi olla hauskuus ja mieleenpainuvuus. Se voi olla varainkeruu, julkisuuden saaminen tai myyntitilaisuus. On tiedettävä mitä tapahtumalla halutaan saavuttaa ja viestittää. Asiakaslähtöisesti pohditaan, mitä asiakkaat haluaisivat tapahtumasta saada? (Vallo & Häyrinen 2008, 101 - 105.)

Tapahtuma on viesti itsessään. Organisaation järjestämät tapahtumat kertovat organisaatiosta ja sen arvoista. Tapahtumaa mietittäessä olisi hyvä miettiä, mitä organisaatio haluaa viestittää ja mitä on tarve viestiä tapahtumalla ja tapahtumassa. Tapahtumalla pitää olla pääviesti, sekä sivuviestejä, jotka tukevat pääviestiä. Keskeinen onnistuneen tapahtuman edellytys on useiden tapahtumaan vaikuttavien elementtien viestien hallinta. (Vallo & Häyrinen 2008, 105 - 107.)

4.4 Millainen?

Tapahtuman sisältöä suunniteltaessa huomioidaan tavoite ja kohderyhmä, myös teema ja valitut viestit yhteen sovittaen. Tapahtuman sisällön määrä se onko kyse asia- vai viihdetapahtumasta vai niiden yhdistelmästä. Kutsu lähettäjiineen luo vastaanottajalle tapahtumasta mielikuvan, josta muodostuu vastaanottajan odotukset. Kutsu ei saa paljastaa kaikkea, koska tapahtumassa saa ja pitää olla yllätyksiä. Tavoite on aina ylittää odotukset. Nykyään on tärkeää, että osallistujat saavat tapahtumasta irti itsellensä jotain hyödyllistä jatkoon esim. ideoita tai elämyksiä. (Vallo & Häyrinen 2008, 179.)

Teema on tapahtuman kattoajatus, joka pitää valita harkiten. Teeman täytyy sopia yrityksen tai yhteisön mielikuvaan, arvomaailmaan ja tavoiteprofiiliin. Tapahtuman teema voi olla puhutteleva, houkutteleva tai leikkisä. Teema tulee näkyä tapahtuman koko ketjussa; kutsu, ohjelma, sisältö, materiaalit, somistus, tarjoilu, pukeutuminen, giveaway-lahja sekä jälkimarkkinointi. (Vallo & Häyrinen 2008, 180 - 181.)

Tapahtuman suunnitteluvaiheessa on mietittävä tarkkaan tarvitaanko ulkopuolista esiintyjää, esim. juontajaa. Jos käytössä on ulkopuolinen esiintyjä, on mietittävä hänen roolinsa. Juontaja tai johdatteliija antaa tapahtumalle ryhdikkyyttä. Häntä valittaessa on mietittävä, kuinka henkilö sopii tapahtuman teemaan ja mitä annettavaa hänellä voisi olla tapahtumalle. Aktiviteetit ovat osa tapahtuman elämyksellisyyttä, niillä tarkoitetaan toimintaa ja tekemistä mihin osallistujat voivat vapaaehtoisesti osallistua. (Vallo & Häyrynen 2008, 189, 197, 199.)

Tapahtuma täytyy avata virallisesti, jotta se lähtisi selkeästi käyntiin. Sen voi tehdä esim. kutsuja tai järjestäjä. Avauksessa on aina hyvä olla tervetulotoivotus, kertoa tapahtuman tarkoitus ja syy, esitellä avaaja ja rooli, sekä isäntien ja osallistujien esittely. Käydä läpi tapahtuman ohjelma, käytännön asiat, tiedottaa materiaalista sekä ilmoittaa palautteen keräämisestä. Puhe antaa mukavan lisän tapahtumaan. Kiitospuheiden aika on, kun pääruuan lautaset on korjattu pois. Arvojärjestys on seuraava; ensin isäntä, sitten kunnia vieras. Tapahtuma on hyvä päättää pääpalkinnon arvontaan. (Vallo & Häyrynen 2008, 203 - 204.)

4.5 Kenelle?

Kohderyhmä ja kohderyhmän koostumus määrittävät tapahtuman koon ja luonteen. Tapahtuman kohderyhmänä voi olla esimerkiksi organisaatio, asiakkaat, yhteistyökumppanit. Kohderyhmä täytyy analysoida tarkkaan, koska se mikä sopii yhdelle, ei sovi kaikille. Kohderyhmä ja sen koko, sekä tapahtuman tavoite määrittää millaisesta tapahtumasta on kyse. Esimerkiksi koostuuko ryhmä keski-ikäisistä naisista, harmaantuneista miehistä, rävakästä nuorisoporukasta vai heidän yhdistelmästä. Olipa kohderyhmä mikä tahansa, täytyy tapahtuma toteuttaa yhtä huolellisesti ja sen on puhuteltava kohderyhmää. (Vallo & Häyrynen 2008, 111 - 115.)

4.6 Miten?

”Hyvin suunniteltu on puoliksi tehty” (Vallo & Häyrinen 2008, 148). Tapahtumaprosessiin kuuluvat suunnittelu-, toteutus- sekä jälkimarkkinointivaihe. Suositeltu aika tapahtuman suunnitteluun on vähintään kaksi kuukautta. Mukaan suunnitteluun kannattaa ottaa heti kaikki joiden panosta tapahtumassa tarvitaan. Todennäköisyys tapahtuman onnistumiseen kasvaa, kun mukaan saadaan näkökulmia ja ideoita enemmän, sekä sitoutetaan tekijät tehtäviinsä. Tapahtuman järjestämisessä suunnitteleminen on pisin ja aikaa vievin vaihe. On arvioitu että suunnitteluvaihe on 75 % koko tapahtumanjärjestämisestä, itse tapahtuman toteutus vie vain 10 % ja jälkimarkkinointivaihe kestää 15 %. Suunnitteluvaiheeseen kuuluu projektin käynnistys, resursointi, vaihtoehtojen tarkistus, päätökset ja varmistaminen sekä käytännön organisointi. Tapahtuman toteutuksessa on rakennusvaihe, itse tapahtuma sekä purkuvaihe. Jälkimarkkinoinnissa huomioi kiitokset asianomaisille, materiaalin toimitus, palautteen kerääminen ja työstäminen, yhteydenottopyyntöjen hoitaminen sekä yhteenveto. (Vallo & Häyrinen 2008, 147 - 148.)

Tehdäänpä tapahtuma omalle organisaatiolle tai yhteistyössä tapahtumatoimiston kanssa, täytyy aina tehdä tapahtumabrief. Se on asiakirja, joka voidaan antaa toimeksiantona tapahtumatoimistolle tai ottaa käyttöön oman organisaation suunnittelukokouksessa. Tapahtumabrief vastaa kysymyksiin; miksi tapahtuma järjestetään? Kenelle se järjestetään? Mitä järjestetään? Miten tapahtuma toteutetaan? Millainen tapahtuma toteutetaan? Millainen tapahtuma järjestetään? Ketkä toimivat isäntinä? Millainen tunnelma tapahtumaan tavoitellaan? Mikä on tapahtuman budjetti? (Vallo & Häyrinen 2008, 149 - 150.)

Käsikirjoitus alkaa ensimmäisen asiakkaan saapuessa paikalle ja päättyy kun viimeinen asiakas on poistunut paikalta. Käsikirjoitus on työkalu tapahtumassa työskenteleville. Tapahtumakäsikirjoituksessa kerrotaan mitä, missä ja milloin mitäkin tapahtuu. Käsikirjoituksesta saa kokonaiskäsityksen tapahtumasta, ja sen laatii etukäteen vastuullinen henkilö. (Vallo & Häyrinen 2008, 151 - 152.)

Tapahtuman toteutusvaiheessa rakennusvaihe vie eniten aikaa. Se on vaihe jolloin kulissit pystytetään ja rekvisiitta laitetaan kuntoon. Tapahtuma kestää usein

vain hetken. Purkuvaihe tulee viimeisenä ja on usein tehokas ja nopea. Tapahtuman onnistumisen varmistamiseksi kenraaliharjoitukset, läpivienti ja kellotus sekä rytmitys ovat tärkeitä. Parhaillaan hyvin suunnitellussa ja toteutetussa elämyksellisessä tapahtumassa on yllätyksellisyyttä. Musiikki ja äänimaailma luovat tapahtumaan tunnelmaa. Jo ennen varsinaisen tapahtuman alkua on taustamusiikilla suuri merkitys. On syytä tarkistaa etukäteen mitä teknisiä valmiuksia tapahtumatiloissa on käytettävissä, ja mitä niistä on tarvetta käyttää. Tapahtuman kannalta on ikävää, jos tekniikka ei toimi. Materiaalin ja ohjelman jakaminen on yleensä osa tapahtumaa. Se voi olla esimerkiksi tapahtuman ohjelma, osallistujalista tai ilmaistuote. Liikenneyhteyksien ja kulkuneuvojen paikoituksen varmistaminen tapahtuma paikalle voi olla tarpeen. Lisäksi on selvitettävä parkkipaikkojen riittävyys, kääntymispaikat, sekä niiden sijainti ja mahdollinen ajoneuvojen ohjeistus. Turvallisuudesta ei saa tinkiä, sillä se on oltava kunnossa. Joskus tarkoituksen mukaista on hankkia järjestysmiehiä. Heidän tehtävänä on olla näkymättömästi tapahtumapaikalla, mutta tilanteen vaatiessa olla aktiivisesti tehtävissä. Jokaisessa tapahtumassa pitää olla paikalla ensiaputaitoista henkilökuntaa, vaikka pelastussuunnitelmaa ei tarvittaisi. Vakuutuksien ottaminen kannattaa tarkistaa vakuutusyhtiöltä. (Vallo & Häyrynen 2008, 153 - 168.)

Tapahtuman jälkeen alkaa jälkimarkkinointivaihe. Se voi olla materiaalin toimittaminen, kiitoskortin tai giveaway-lahjan lähettäminen osallistujille. Jälkimarkkinointiin kuuluu aina palautteen kerääminen omalta organisaatiolta sekä asiakkailta. Järjestäjä kokoaa kerätystä palautteesta yhteenvedon, analysoin sen sekä oppii siitä. Jälkimarkkinointiin kuuluvat myös kiitokset tapahtuman järjestämisen osallisille. (Vallo & Häyrynen 2008, 168.)

5 OPINNÄYTETYÖN TARKOITUS, TAVOITE JA KEHITTÄMISTEHTÄVÄ

Opinnäytetyön tarkoituksena on tuottaa ja toteuttaa elämyksellinen liikuntatapahtuma kuuhmolaisille työyhteisöille. Tuotteistaan aktiviteettimatkailupalvelun, joka edistää terveyttä ja hyvinvointia työyhteisöissä.

Opinnäytetyön tavoitteena on laajentaa Laokojat ry:n tuottamia tapahtumia laajemmiksi kokonaisuuksiksi, sekä syventää omaa ammattitaitoani. Mahdollistan virkistytymispäivään varattujen varojen jäämisen kotipaikkakunnalle ja palvelun tarjoamisen paikkakunnan yrityksiä esille tuoden.

Kehittämistehtävä

Opinnäytetyötä ohjaava kysymys on, miten tuottaa elämyksellinen liikuntatapahtuma työikäisille.

6 KALEVALA RACE - LIIKUNTATAPAHTUMAN TUOTTEISTAMINEN

Opinnäytetyöni on toiminnallinen opinnäytetyö; Kalevala Race - liikuntatapahtuman tuotteistaminen. Kajaanin ammattikorkeakoulun opinnäytetyöpakin mukaan tuotteistamisella tarkoitetaan uuden tuotteen tai palvelun kehittämistä ja tuomista markkinoille. Tämä luku kertoo toimeksiantajasta ja tuotantoryhmästäni, liikuntatapahtuman tavoitteesta ja luonteesta, teemasta ja kohderyhmästä, sekä kokonaisuudessaan opinnäytetyöprosessin suunnittelusta ja toteutuksesta. Luvussa seitsemän on esitetty Kalevala Race - liikuntatapahtuman toteutus ja käsikirjoitus.

6.1 Laokojat ry toimeksiantajana ja tapahtuman järjestäjänä

Toimeksiantaja on kuhmolainen harrastenaisjalkapallojoukkue Laokojat. Harrastenaisjalkapallon pelaamisen Laokojat ovat aloittaneet jo kesällä 1998. Laokojat ovat järjestäneet Kuhmossa monenlaista aikuisten illanviettoa, lasten juhlaa ja turnausta. Laokojilla onkin hyvä maine tapahtumien tuottajana. Syksyllä 2015 Laokojat muuttuivat Laokojat ry:ksi.

Olen ollut Laokojat ry:n jäsen jo usean vuoden ajan. Keväällä 2015 olimme joukkueen kanssa yhdessä varainhankintarahoilla Saksassa. Matkan aikana mieitimme millaisen liikuntatapahtuman voisimme järjestää Kuhmoon. Tästä heräsi idea tehdä opinnäytetyöni. Myöhemmin pyysin Laokojat ry:tä mukaan liikuntatapahtuman tuottamiseen.

Suunnittelin tuotetta osittain yhdessä Laokojat ry:n kanssa, mutta suurimmaksi osaksi yksin. Usean pohdinnan jälkeen tuote kehkeytyi Kalevala Race - liikuntatapahtumaksi. Olen itse toiminut projektipäällikkönä ja vastannut Kalevala Race - liikuntatapahtuman suunnittelusta ja tuottamisesta. Tapahtumapäivän talkoissa Laokojat ry:n jäsenet ovat olleet isossa roolissa. Lisäksi mukana ovat olleet kaksi sairaanhoitajaa, Kuhmon VPK ja monia muita tuttuja sekä perheenjäseniä. Muutamia materiaalisia avustuksia saimme paikallisilta yrityksiltä: mm. Kuhmo Oy:ltä

ja Hotelli Kainuulta. Kalevalan liikuntakeskus tapahtuma paikkana tarjosi monipuolisen ympäristön huoltorakennuksineen. Kuhmon kaupungin tarjoama liikuntakeskus tarjosi tarvittavat sisätilat peseytymiseen ja talkoolaisten kahvitteluille.

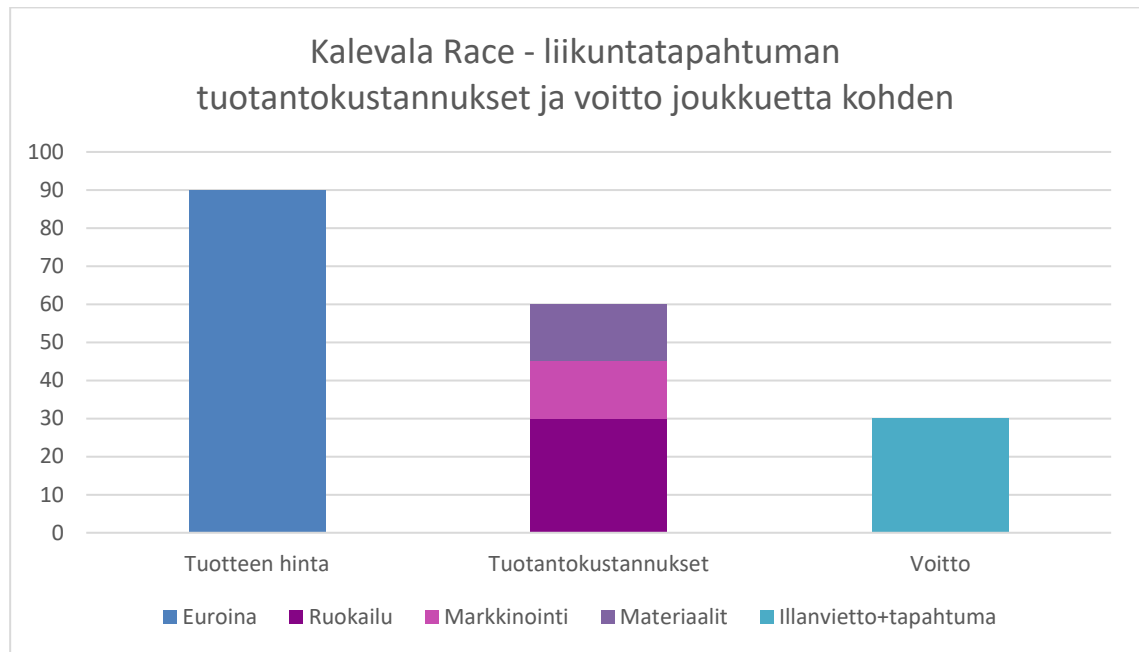
6.2 Tapahtuman tavoite ja luonne

Kalevala Race - liikuntatapahtuma tuotettiin, jotta kuhmolaiset työyhteisöt jäisivät virkistytymispäivänään Kuhmoon. Halusimme tarjota kokonaisvaltaisen virkistytymispäivän sisältäen aktiviteetin, ruuan ja illanvieron. Tapahtuma oli hyvän mielen liikuntatapahtuma, jossa kilpailtiin iloisessa yhteishengessä joukkueiden kesken. Hyvinvoinnin edistäminen oli kilpailun ajatus, sekä uusien asioiden kokeminen ja elämyksien saaminen.

Kalevala Race - liikuntatapahtuma oli tuotteena uniikki, samankaltaista tapahtumaa ei ollut Kuhmossa aiemmin järjestetty. Budjetin laatiminen oli haastavaa, koska vertailukohdetta ei ollut. Tavoite ei ollut rahallinen. Ensiksi oli mietittävä pakolliset kulut, arvio materiaalikuluista sekä mietittävä asiakkaiden valmius maksaa tästä tuotteesta, unohtamatta että emme tuottajina jäisi tapahtumasta tappiolle.

Tuotteen hinnaksi muodostui 90€/joukkue. Voittoa saimme 30€/joukkue, joukkueita oli kymmenen, joten tuotto oli yhteensä 300€. Kokonaisvoittosummaan olimme tyytyväisiä. Taulukossa 1 olen esittänyt tuotantokustannukset joukkuetta kohden.

Taulukko 1. Kalevala Race - liikuntatapahtuman tuotantokustannukset



6.3 Tapahtuman teema ja kohderyhmä

Kalevala Race - liikuntatapahtuma oli asiakas- ja viihdetapahtuman yhdistelmä. Tarjosimme ikimuistoisen kilpailun, jossa oli mahdollista haastaa itsensä ja työka-verit, sekä kokea jotain uutta. Kalevala Race - liikuntatapahtuma oli suunnattu kuh-molaisille työyhteisöille. Mainoksen palvelulupauksessa mainittiin itsensä ja työka-vereiden haastamisesta ja uusien asioiden kokemisesta. Tapahtuman kesto ilmoi-tettiin olevan noin kolme tuntia. Mainoksen kohderyhmässä odotettiin heräävän halua kokea jotain uutta ja uskallusta heittäytyä tapahtumaan. Asiakkaiden odo-tettiin olevan kiinnostuneita liikunnasta, sekä haluavan tukea paikallisen Laokojat ry:n toimintaa. Kohde ryhmää ei haluttu rajata esimerkiksi sukupuolen tai fyysisten ominaisuuksien perusteella.

6.4 Tapahtuman suunnittelu ja toteutus

Aloitin opinnäytetyöni aiheen valinnalla alkuvuonna 2016. Aiheanalyysin hyväksy-misen jälkeen maaliskuussa 2016, lähdin työstämään suunnitelmaa. Suunnitelma vaiheessa kirjoitin opinnäytetyöni teoriaosuuden. Päätin tapahtuman nimen sekä

ajankohdan ja hahmottelin ajatuksissani tapahtuman kulun. Lisäksi pidimme toimeksiantajan kanssa muutamia ideariihipalavereita. Suunnitelma hyväksyttiin kesällä 2016. Sen jälkeen alkoi tapahtua rytinällä, sillä Kalevala Race - liikuntatapahtuma oli jo elokuussa 2016. Suunnittelin itse tapahtumamainoksen (Liite 1). Markkinointi alkoi kesäkuun 2016 lopulla ja se jatkui elokuun 2016 puoleen väliin saakka. Markkinoinnin pääväyläksi valitsin suoramarkkinoinnin kohteisiin. Jaoin mainoksia 150 kpl kuhmolaisiin työpaikkoihin. Lisäksi jonkin verran mainostimme sähköisesti facebookissa ja paikallislehti Kuhmolainen teki lehteensä ilmaisen buffin.

Suunnitteluvaiheessa päätimme, että tapahtuma on ulkoilmatapahtuma säällä, kuin säällä. Ajankohdaksi muodostui elokuun viimeinen lauantai 27.8.2016. Pääleikkäisiä ja kilpailevia tapahtumia ei Kuhmossa tällöin ollut ja lomakausi oli loppumaisillaan. Tällä varmistettiin asiakkaiden ja talkoolaisten olevan paikkakunnalla tapahtumapäivänä. Kilpailulle oli varattu lauantaipäivä, ja ruuan jälkeinen illanvietto. Halusimme kilpailijoille jäävän yksi lepopäivä kilpailun jälkeen, ennen arkeen palaamista.

Ulkoilmatapahtumaa tuotettaessa täytyy muistaa hoitaa lupa-asiat kuntoon. Aloitin kysymällä maanomistajan luvan, eli tässä tapauksessa alue oli Kuhmon kaupungin. Luvan lisäksi kaupunki antoi liikuntakeskuksen sisätilat käyttöön veloituksetta. Tapahtumassa käytettiin avotulta, joten kysyin paikalliselta pelastuslaitokselta luvan avotulen sytyttämiseen hiekkarannalla. Ilmoitin poliisilaitokselle kyseisestä tapahtumasta, vaikka virallisesti sitä ei olisi tarvinnut tehdä. SPR:n ensiapuvalmiutta emme tarvinneet. Ensiapuvalmiuden varmuuden varalta paikalla oli paikallisen VPK:n jäseniä ja kaksi sairaanhoitajaa. Laadin ennakkoon riskikartoituksen (Liite 2), joka käytiin talkoolaisten kanssa läpi isäntäinfossa viikkoa ennen tapahtumaa.

Kalevala Race - liikuntatapahtuman ajankohta oli lauantai 27.8.2016. Elokuussa 2016 riitti touhua, tein paljon asioita itse ja joitain asioita delegoin muille. Elokuussa suunnittelin rastipisteet ja reitin. Kellotin mieheni kanssa jokaisen rastipisteen, eli käytännössä testasimme, kuinka paljon kuhunkin rastipisteeseen menisi aikaa. Kävimme myös juoksemassa, sekä kävelemässä jokaisen rastin välin, jotta saimme käsityksen kokonaisajasta. Elokuun aikana hankin yhteistyökumppaneiden antamia avustuksia, joista oli sovittu jo aikaisemmin kesällä.

Isäntäinfo pidettiin viikkoa ennen tapahtumaa, jossa kävimme läpi tapahtuman kulun. Lähetin sähköpostitse joukkueille kilpailuohjeet (Liite 3) myös viikkoa ennen tapahtumaa. Tapahtuma viikolla, jaoin vastuuta talkoisiin osallistuville Laokojat ry:n jäsenille. Jokaisen parin vastuulla oli rastipiste, johon annoin materiaalit. Suljin näin pois asioita itseltäni itse tapahtumapäivältä. Tapahtumapäivänä seurasin tapahtumaa sivusta ja autoin tarvittaessa ongelmatilanteissa.

Kilpailun avaus oli 10 minuuttia ennen kilpailun starttia. Siihen osallistuivat kaikki talkoolaiset ja kilpailijat. Avauspuheen piti projektipäällikkö. Avauksessa toivottiin joukkueet tervetulleiksi ja kiitettiin talkoolaisia. Avauksessa käsiteltiin lisäksi kilpailun eteneminen ytimekkäästi: kerrattiin säännöt, aikataulu jne. sekä joukkueilla oli mahdollisuus kysellä askarruttavia asioita.

Kilpailun jälkeen jaoin joukkueille palautekyselylomakkeen ja pyysin heitä palauttamaan sen ruokailunyhteydessä. Lopuksi siivosimme Laokojat ry:n jäsenten kanssa kilpailualueen. Ennen illanviettoa, vain muutaman tunnin aikana laskin pisteet yhteen. Kolme parasta joukkuetta julkaistiin ja palkittiin illan Venetsialaisissa. Palkinnot lahjoittivat kuhmolaiset yritykset: Kuhmo Oy, Hotelli Kainuu, Kesport Kuhmo, Cafetorilla ja Kaesan kotileipomo. Lisäksi Laokojat ry osti voittaja joukkueelle paikalliseen Kesporttiin lahjakortit.

Heti alkuvuikosta lähetin joukkueille kiitokset ja tarkemmat tulokset. Vasta viikon jälkeen uskalsin lukea palautteet. Viikon kuluttua pidimme Laokojat ry:n kanssa palautekeskustelun, jossa jokainen sai kertoa mielipiteensä ja nidoimme tapahtuman pakettiin.

Koitoksen jälkeen iski väsymys rankan rykäisyn jälkeen ja opinnäytetyön kirjoittaminen jatkui vasta marraskuussa 2016. Opinnäytetyön esittäminen tapahtui joulukuussa 2016.

7 KALEVALA RACE - LIIKUNTATAPAHTUMAN TOTEUTUS JA KÄYTTÄJÄ ARVIOINTI

Tässä luvussa käsittelen Kalevala Race - liikuntatapahtuman kulkua ensin yleisesti ja sen jälkeen tarkemmin. Tapahtuma-alueen kartta (Liite 4) kuvastaa toimintaympäristöä. Rastit on kuvattu ja rastien pisteytyksestä on kerrottu. Rastipisteet on myös valokuvattu tapahtumapäivältä. Lopussa puntaroin käyttäjäarvioinnin tärkeimpiä kysymyksiä kriittisesti.

Joukkue järjestys ja värit oli arvottu etukäteen. Kilpailussa oli lähtörastin lisäksi 13 rastipistettä, kolme hajontarastia, sekä palapelirasti, siltarasti ja maali. Joukkueiden kulku kilpailussa oli suunniteltu neljän hajontasilmukan avulla, kuitenkin niin, että jokaisen joukkueen kilpailumatkan pituus oli sama. Tarkoitus oli, että joukkueiden ei tarvitsisi jonottaa rasteilla. Jokaisella rastilla oli tehtävä ja tehtävän suoritettua joukkueet saivat vihjeen (Liite 5), jonka avulla he jatkoivat matkaansa seuraavalle rastille. Rasteilta joukkueet saivat mukaansa pussillisen palapelin paloja. Lähdössä jokaiselle joukkueelle jaettiin kassi, jota heidän oli kuljetettava mukanaan koko kilpailun ajan, tämän tarkoitus oli helpottaa palapelin palojen kuljettamista maaliin saakka.

7.1 Joukkueiden eteneminen

Viisi minuuttia ennen yhteislähdön starttia, joukkueet ryhmittäytyivät omalla joukkuevärillä merkattujen pöytien äärelle. Lähtölaukauksen kuultua, joukkueet käänsivät lähtörastitehtävän ohjeet ja ryhtyivät tekemään tehtävänannon mukaisesti dinosauruspalapeliä. Palapelin tehtyä, joukkueen jäsenet nostivat kätensä ylös, tuomari tarkisti palapelin ja antoi luvan jatkaa. Joukkueet saivat ensimmäisen vihjeensä ja jatkoivat matkaansa ohjeiden mukaisesti.

Esimerkiksi ensimmäisen ja toisen joukkueen reitti kulki lähtörastin jälkeen nuotiorastille. Sieltä he suuntasivat Harakkasaareen etsintärastille, jossa kaivettiin hiekasta paloja. Seuraavaksi oli laskutehtävärasti, jossa reitin varrella laskettiin

päässä numeroita yhteen. Harakkasaaren rastienjälkeen joukkueet suuntasivat lohikäärmerastille, josta he saivat ohjelapun, jonka mukaan he löysivät tiensä satamaan, missä piti arvioida puun korkeus. Ensimmäinen hajontasilmukka oli suoritettu ja matka jatkui lähtöalueelle, missä odotti juomarasti. Vuorossa oli toinen hajontasilmukka. Se alkoi sokkorastintehtävällä, jossa piti muodostaa sana. Sanan muodostettua jatkettiin läheiselle harjulle, mistä piti tähystää seuraava rasti eli puhallustikkarasti. Puhallustikan suoritettua joukkueet kävivät heittämässä frisbeerastilla putteja ja jälleen palasivat lähtöalueelle, jossa odotti huojuvatornirasti. Huojuvatorni oli normaalia peliä reilusti suurempi. Joukkueiden koottuaan torninsa he jatkoivat vihjeen avulla matkaa korirastille, missä joukkueen piti yhteistuumin kulkea limpparikorien avulla merkitty matka. Sieltä joukkueet suuntasivat Pohjolan Bistron luokse makurastille. Joukkueiden tehtävänä oli maistella kainuulaisia makuja ja arvata mitä ne olivat. Kolmannen hajontasilmukan jälkeen oli aika palata lähtöalueelle, missä odotti sammakkorasti. Joukkueiden tehtävänä oli pomputella sammakot purkkiin ennen matkan jatkumista suunnistusrastille. Suunnistus oli sprinttisuunnistustehtävä Kalevalan kierroksen alueella. Tämän jälkeen vuorossa oli köysiratarasti. Joukkueet pujottelivat hämähäkin seinästä ja kulkivat köysiradan. Kun köysirata oli selvitetty, matkaa sai jatkaa maaliin. Maalissa joukkueille annettiin tyhjä palapelinpohja. Joukkueiden oli kasattava palapeli niistä paloista, joita he olivat saaneet rasteilta mukaansa. Palapelin koottuaan joukkueet saivat siitä vielä yhden vihjeen, jossa kerrottiin matkan jatkuvan läheiselle sillalle. Sillalla oli teksti, jossa annettiin lupa mennä maaliin. Maali oli aloitusalueella. Taulukossa 2 on kuvattuna kaikkien joukkueiden reitit.

Taulukko 2. Joukkueiden reitit ja reittien hajonnat

Rastipisteet:

1.Nuotio 2.Etsintä 3.Laskutehtävä 4.Sokko 5.Tähystys 6.Puhallustikka 7.Frisbee 8.Kori 9.Maku 10.Suunnistus 11.Köysirata 12.Lohikäärme 13.Puu
H1=Huojuvatorni H2=Sammakko H3=Juoma L=Lähtö P=Palapeli S=Tönölän silta M=Maaliin

Joukkue 1 ja 2	L->1->2->3->12->13->H3->4->5->6->7->H1->8->9->H2->10->11->P->S->M
Joukkue 3 ja 4	L->1->2->3->12->13->H3->8->9->H1->10->11->H2->4->5->6->7->P->S->M
Joukkue 5 ja 6	L->4->5->6->7->H1->8->9->H2->10->11->H3->1->2->3->12->13->P->S->M
Joukkue 7 ja 8	L->8->9->H1->10->11->H2->4->5->6->7->H3->1->2->3->12->13->P->S->M
Joukkue 9 ja 10	L->10->11->H1->4->5->6->7->H2->1->2->3->12->13->H3->8->9->P->S->M

7.2 Rastipisteet ja pisteytys

Lähtö

Lähtörasti (Kuva 5) sijaitsi lähtöalueella aivan kilpailukeskuksen edustalla. Lähtötehtävänä oli dinosauruspääläpeli. Jokainen joukkue sai ohjeet, sekä puiset palat dinosauruksen kokoamiseen. Joukkueella oli tehtävään 20 minuuttia aikaa. Dinosauruksen piti pysyä pöydällä pystyssä ilman apua tuomarin tarkistuksen ajan. Tuomarin hyväksyttyä pääläpelin oikeaksi, joukkue sai jatkaa matkaansa vihjeen mukaisesti seuraavalle tehtävä rastille. Pisteytys lähtörastilla tuli käytetyn ajan mukaan (Taulukko 3).

Taulukko 3. Lähtörastin pisteytys

Aika	Pisteet	Aika	Pisteet
alle 7min59sec	30	14min-15min59sec	12
8min-9min59sec	26	16min-17min59sec	8

10min-11min59sec	22	18min-19min59sec	4
12min-13min59sec	18	yli 20min	0 + 10min



Kuva 5. Lähtörasti

Nuotio

Nuotionsytytysrasti (Kuva 6) oli leirintäalueen hiekkarannalla, jossa oli 10 kpl nuotionsytytyspistettä. Jokaiselle joukkueelle hiekan päällä oli peltinen alunen, joka sulki pois tulen leviämisen ja helpotti rastipisteen siivoamista. Kooltaan pelti oli 55cmx85cm. Pellin vieressä oli kaksi puista keppiä, joiden välissä kulki naru 35cm:n korkeudessa. Hiekkarannalla olevaan viralliseen nuotioon kaadettiin lopuksi nuotioiden jätökset.

Joukkueet valitsivat oman nuotionsytytyspisteensä. Nuotiopuuvajasta jokainen joukkue haki viisi mieleistään halkoa, jota ei saanut vaihtaa jälkikäteen. Tehtävän tarkoituksena oli sytyttää nuotio ja saada naru katkeamaan annetuilla välineillä 20

minuuttiin mennessä. Käytössään joukkueella oli puukko ja tulitikkuaski. Puita ei saanut pidellä käsissä ja näin polttaa narua. Tehtävän suorittamisen jälkeen joukkueen täytyi sammuttaa nuotio siirtämällä puut irti toisistaan ja kastella nuotio kantamalla vettä vieressä olevasta järvestä paljain käsin. Tehtävän jälkeen rastilla ollut palomies antoi vihjeen seuraavalle rastille ja luvan jatkaa matkaa. Pisteytys nuotionsytytysrastilla tuli käytetyn ajan mukaan (Taulukko 4).

Taulukko 4. Nuotiorastin pisteytys

Aika	Pisteet	Aika	Pisteet
alle 7min59sec	30	14min-15min59sec	12
8min-9min59sec	26	16min-17min59sec	8
10min-11min59sec	22	18min-19min59sec	4
12min-13min59sec	18	yli 20min	0



Kuva 6. Nuotiorasti

Etsintä

Etsintärasti (Kuva 7) sijaitsi Harakkasaaren hiekalla. Hiekalle oli rajattu jokaiselle joukkueelle 2mx4m suorakaiteenmuotoinen alue. Alue oli rajattu kulmakepeillä ja niiden välisillä nauhoilla, jotka oli merkitty oman joukkueen värillä. Jokaisessa alueessa oli, pehmeän hiekan alle 5 - 15cm:n syvyyteen, piilotettu kolme pussillista palapelinpaloja. Joukkueiden tehtävänä oli mahdollisimman nopeasti löytää palapelinpalapussit, jonka jälkeen he saivat seuraavan vihjeensä. Pisteytys rastilla tuli kulutetun ajan mukaan (Taulukko 5).

Taulukko 5. Etsintärastin pisteytys

Aika	Pisteet	Aika	Pisteet
alle 59sec	30	4min-4min59sec	12
1min-1min59sec	26	5min-5min59sec	8
2min-2min59sec	22	6min-6min59sec	4
3min-3min59sec	18	yli 7min	0



Kuva 7. Etsintärasti

Laskutehtävä

Laskutehtävärasti (Kuva 8) sijaitsi myös Harakkasaaressa. Rastilla joukkueen oli yhdessä kierrettävä noin 300 metrin pituinen puunmerkkäusnauhalla merkitty reitti. Tehtävänä oli laskea reitin varrella olevat numerot päässälaskuna yhteen ja ilmoittaa reitinkierrettyään tuomarille yksi summa. Kun summa oli oikea, matkaa sai jatkaa uuden vihjeen mukaan. Reitti oli kierrettävä uudelleen niin monta kertaa, kunnes summa täsmäisi. Numerot olivat 1 - 9 suuruisia puuhun niitattuja, laminoituja 10cmx10cm papereita, jotka näkyivät kiertosuunnan mukaisesti. Numeroita reitin varrella oli yhteensä 24 kappaletta ja summaksi muodostui 87. Pisteytys rastilla tuli kulutetun ajan mukaan (Taulukko 6).

Taulukko 6. Laskutehtävärastin pisteytys

Aika	Pisteet	Aika	Pisteet
alle 59sec	30	4min-4min59sec	12
1min-1min59sec	26	5min-5min59sec	8
2min-2min59sec	22	6min-6min59sec	4
3min-3min59sec	18	yli 7min	0



Kuva 8. Laskutehtävärasti

Sokko

Sokkorasti (Kuva 9) oli lähtöalueen vieressä sijaitsevan tenniskentän vierellä. Alue oli rajattu puisilla kepeillä ja merkkauksnauhalla suorakaiteen muotoiseksi. Joukkueen jäsenet olivat lähtöviivan takana ja puupalaset pelialueella. Palikoista piti muodostua sana MUISTI. Kirjaimet piti hakea järjestyksessä ensin M, sitten U jne. Joukkue sai päättää keskuudestaan ohjeiden antajan ja kaksi sokkoa, joiden silmät oli sidottu huivilla kiinni. Kaksi sokkoa suoritti tehtävää vuorotellen. Opastaja antoi ohjeita suullisesti toiselle sokolle, jonka tehtävänä oli tuoda puupalikka opastajan luokse oikeassa kirjainjärjestyksessä. Vasta lähtöviivantakaisella alueella sai katsoa palikan kirjaimen. Mikäli kirjain ei ollut oikea, täytyi sokon viedä se takaisin ottamaansa paikkaan opastajan antamien ohjeiden mukaisesti. Pisteytys rastilla tuli käytetyn ajan mukaan (Taulukko 7).

Taulukko 7. Sokkorastin pisteytys

Aika	Pisteet	Aika	Pisteet
alle 2min 59sec	30	7min-8min59sec	12

3min-3min59sec	26	9min-10min59sec	8
4min-4min59sec	22	11min-14min59sec	4
5min-6min59sec	18	yli 15min	0 + 10min



Kuva 9. Sokkorasti

Tähystys

Tähystysrasti sijaitsi lähtöalueen viereisen harjun korkeimmassa kohdassa. Tähystysrasti oli kylmärasti eli harjunpäällä oli laminoitu, valkoiselle a4 kokoiselle paperille painettu ohjelappu puukepissä. Joukkueiden oli tähystettävä harjunpäältä seuraava rastipiste, missä oli Laokojien pinkkilippu ja iso maalitaulu.

Puhallustikka

Puhallustikkarasti (Kuva 10) sijaitsi Kalevala hotellin vieressä pienen harjun päällä. Puhallustikassa oli iso maalitaulu, puhallusputki ja viisi tikkaa. Maanrajassa maalitaulu nojasi puuhun, jonka taakse maahan oli laitettu pressu. Helpottaen tikkojen

löytymistä, mikäli ne eivät osuisi tauluun. Jokainen joukkueen jäsen puhalsi tikkoja viiden metrin päästä taulusta. Joukkueen jäsenten saamat tulokset laskettiin yhteen. Pisteytys laskettiin yhteissumman mukaan (Taulukko 8). Puhallustikka materiaalit oli vuokrattu Vuokatti Go:lta.

Taulukko 8. Puhallustikkarastin pisteytys

Summa	Pisteet	Summa	Pisteet	Summa	Pisteet
141 - 150	30	111 - 120	18	61 - 90	6
131 - 140	26	101 - 110	12	31 - 60	4
121 - 130	22	91 - 100	8	1 - 30	2



Kuva 10. Puhallustikkarasti

Frisbee

Frisbeenheittorasti (Kuva 11) sijaitsi luontokeskus Petolan viereisellä luontopollulla. Kori on osa frisbeegolfrataa. Joukkueen jäsenistä jokainen heitti vuorollaan viisi kiekkoa. Etäisyydet olivat neljä, viisi ja kuusi metriä. Heittäjä sai valita etäisyyden, mutta jokaiselta etäisyydeltä piti olla eri heittäjä. Heitto kohdat oli merkattu puisilla kepeillä. Jokaisesta koriin menneestä kiekosta sai kaksi pistettä, näin ollen maksimi pisteet olivat 30 pistettä per joukkue.



Kuva 11. Frisbeenheittorasti

Kori

Korirasti (Kuva 12) sijaitsi Kalevala liikuntakeskuksen perällä olevalla hiihtoladun pohjalla. Korirastilla maanpinta oli suora ja tasainen. Lähtöviiva oli piirretty maahan ja kääntymiskohta oli merkattu värikkäällä kartiolla. Matka oli 30 metrin mittainen. Joukkueiden tuli edetä kyseinen matka neljää koria käyttäen, koskematta jaloilla maahan. Jos joukkueesta joku koski jalallaan maahan, täytyi koko joukkueen aloittaa korilla siirretty matka alusta. Pisteytys tuli käytetyn ajan mukaan (Taulukko 9).

Taulukko 9. Korirastin pisteytys

Aika	Pisteet	Aika	Pisteet
alle 4min59sec	30	7min-7min29sec	12
5min-5min29sec	26	7min30sec-7min59sec	8
5min30sec-5min59sec	22	8min-8min29sec	4
6min-6min29sec	18	8min30sec-8min29sec	2
6min30sec-6min59sec	14	yli8min30sec	0



Kuva 12. Korirasti

Maku

Makurasti (Kuva 13) sijaitsi Pohjolan Bistron edustalla. Rastipisteellä oli pöydällä viisi eri maistettavaa tuotetta. Joukkueiden tehtävänä oli arvata mitä Kainuulaisia

makuja ne olivat. Joukkue sai antaa makua kohden yhden kirjattavan vastauksensa. Pisteytyksessä sai viisi pistettä jokaista oikein arvattua makua kohden, eli maksimipisteet olivat 25 pistettä per joukkue.



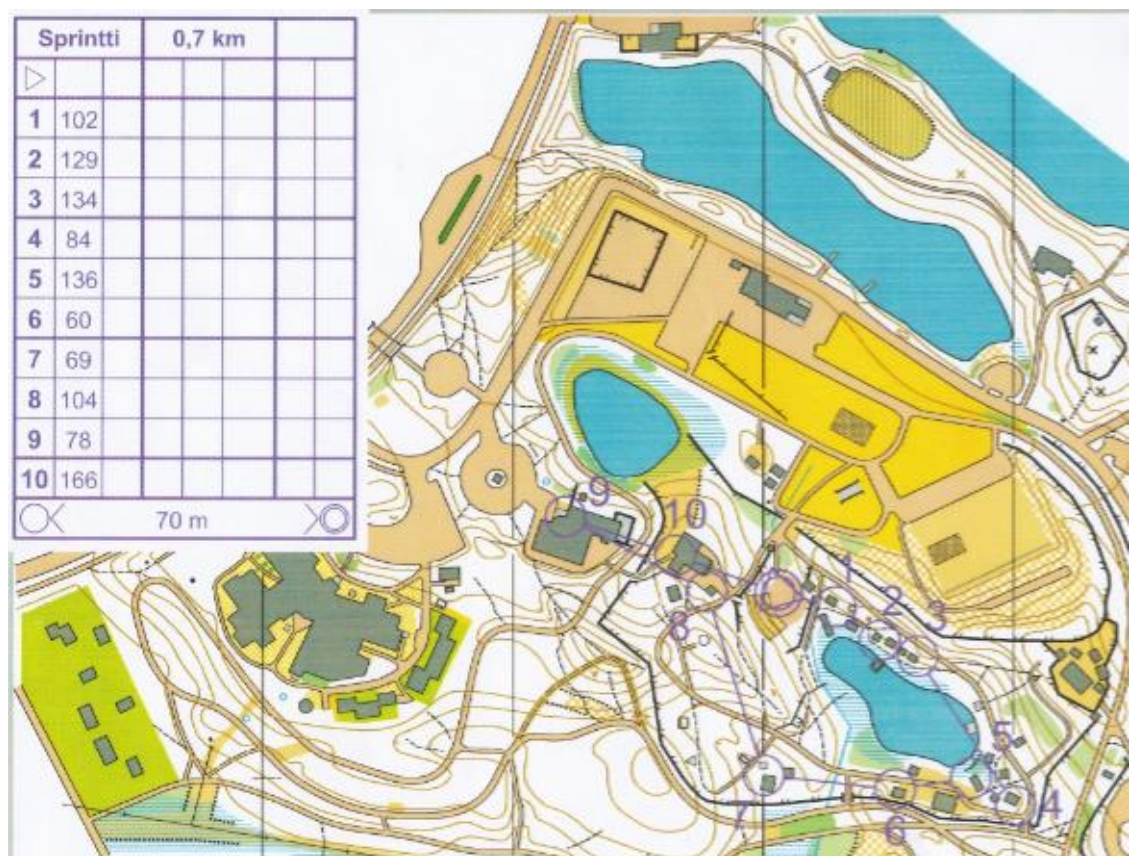
Kuva 13. Makurasti

Suunnistus

Suunnistusrasti sijaitsi Kalevalakierroksen alueella. Lähtö tapahtui kesäteatterin kohdalta. Alueella on paljon pieniä erilaisia rakennuksia, jotka sijaitsevat lammen ympärillä. Suunnistuksessa käytetyt materiaalit lainattiin Kuhmon Peuroilta. Kartta (Kuva 14) oli piirretty Ocad - karttapiirustusohjelmalla. Joukkueet saivat rastille tultuaan pikaisen opastuksen välineistä. Joukkueilla oli käytössään kartta, ja emit-kortti, joka nollattiin lähdössä. Kortti leimattiin jokaisella rastilla ja viimeisenä oli maalileimaus, jonka jälkeen tulostettiin joukkueen aika. Suunnistusrata oli pituudeltaan 0,7km. Pisteytys määräytyi suunnistukseen käytetystä ajasta, sekä sakoajasta, mikäli rasteja puuttui lopputulosteesta (Taulukko 10).

Taulukko 10. Suunnistusrastin pisteytys

Aika	Pisteet	Aika	Pisteet
alle 4min 59sec	30	8min-9min59sec	12
5min-5min59sec	26	10min-11min59sec	8
6min-6min59sec	22	12min-14min59sec	4
7min-7min59sec	18	yli 15min	0



Kuva 14. Suunnistusrastin kartta

Köysirata

Köysiratarasti sijaitsi Hyvinvointi Sammon ja Kelon rakennuksien välissä. Köysiratarastilla käytettiin useita hinausköysiä ja sidontaliinoja, sekä sidontanauhaa. Joukkueen tuli selvitä hämähäkinseinin (Kuva 15) lävitse koskematta seittiin. Joukkueen jokaisen jäsenen täytyi mennä eri reiästä lävitse. Jos joku koski seittiin, hän

joutui menemään seitin läpi uudelleen. Hämähäkinseitin jälkeen oli köysirata (Kuva 16). Neljän puun välinen köysirata piti kulkea maahan koskematta. Mikäli joukkueen jäsen tipahti, hänen täytyi aloittaa köysirata alusta. Köydet olivat noin 40cm:n, 50cm:n ja 60cm:n korkeudella. Alemmalla köydellä kulki jalat ja ylemmän köyden tarkoitus oli antaa tuki käsille. Köysiradalla sai olla yksi joukkueen jäsen kerrallaan. Pisteytys muodostui joukkueen kokonaisajan mukaan (Taulukko 11).

Taulukko 11. Köysiratarastin pisteytys

Aika	Pisteet	Aika	Pisteet
alle 59sec	30	4min-4min59sec	12
1min-1min59sec	26	5min-5min59sec	8
2min-2min59sec	22	6min-6min59sec	4
3min-3min59sec	18	yli 7min	0



Kuva 15. Köysiratarastin hämähäkinseitti



Kuva 16. Köysiratarastin köysirata

Lohikäärme

Lohikäärmerasti sijaitsi lohikäärmeleikkipuistossa, talvisotamuseon ja Pohjolan Bistron välissä. Tämä rasti oli kylmäärasti eli siellä ei ollut henkilöä ohjeistamassa. Lohikäärmeen hännän alla katoksessa oli seinään tulostettu valkoiselle a4 kokoiselle paperille ohjeet, missä pyydettiin ottamaan viereisestä taskusta yksi ohjelappu joukkueelle ja seuraamaan ohjeen antamaa reittiä: ”Laskeudu kiikkujen lävitse ja jatka polkua alaspäin, kunnes tulee tie vastaan. Käänny 90 astetta oikealle ja kävele eteenpäin. Kuudennen ja seitsemännen lampun välistä käänny 90 astetta oikealle ja kävele eteenpäin, tulit nyt hiekka tielle. Käänny 90 astetta vasempaan suuntaan ja kävele eteenpäin, toisen lyhtypylvään jälkeen kaarra hiukkasen vasemmalle päin, kunnes kohtaat soraisen polun. Käänny 90 astetta vasempaan suuntaan. Jatka matkaasi suoraan eteenpäin niin pitkään kunnes löydät merkatun puun. Puussa on seuraavat ohjeet”.

Puu

Puun korkeuden arviointirasti sijaitsi satama-alueella, joka on Hotelli Kalevalan ja Talvisotamuseon välisessä rannassa. Sataman vieressä oli puussa tulostetut ohjeet valkoisella a4 kokoisella laminoidulle paperille. Ohjeessa luki: ”Arvioi minun

korkeuteni, muista luku ja kerro se heti maaliintulon jälkeen”. Pisteytys tuli arvioi-
dun korkeuden mukaan (Taulukko 12).

Taulukko 12. Puun korkeuden arviointirastin pisteytys

Arvioitu puun korkeus	Pisteet
18m 50cm - 19m 50cm	30
17m 50cm - 18m 49cm / 19m 51cm - 20m 50cm	26
16m 50cm - 17m 49cm / 20m 51cm - 21m 50cm	22
15m 50cm - 16m 49cm / 21m 51cm - 22m 50cm	18
14m 50cm - 15m 49cm / 22m 51cm - 23m 50cm	12
13m 50cm - 14m 49cm / 23m 51cm - 24m 50cm	8
12m 50cm - 13m 49cm / 25m 51cm - 26m 50cm	4
alle 12m 49cm / yli 26m 51cm	0

Huojuvatorni

Huojuvatornirasti (Kuva 17) oli yksi hajontarasteista. Hajontarastit sijaitsivat lähtö-
alueen tuntumassa. Kilpailumme huojuvatornipeli oli suurennos oikeasta huojuva-
tornipelistä. Paikallinen saha, Kuhmo Oy lahjoitti kilpailuumme 11 kpl huojuvator-
nipelejä. Yhdessä pelissä oli 36 palaa. Yhden palan koko oli 10cmx10cmx40cm.
12 kerroksinen torni oli kasattu asfalttialueelle valmiiksi. Joukkueen täytyi tehdä
tornista mahdollisimman korkea. Joukkue sai irrottaa kerrallaan vain yhtä palasta
tornista, tukematta sitä. Ylimmäisestä täydestä kerroksesta ei saanut siirtää tornin
yläpuolelle palikkaa. Pisteytyksessä vain täydet kerrokset laskettiin (Taulukko 13).

Taulukko 13. Huojuvatornirastin pisteytys

Kerrokset	20 tai yli	19	18	17	16	15	14	13 tai alle
-----------	------------	----	----	----	----	----	----	-------------

Pisteet	30	26	22	18	12	8	4	0
---------	----	----	----	----	----	---	---	---



Kuva 17. Huojuvatornirasti

Sammakko

Sammakonpomputtelurasti (Kuva 18) oli yksi hajontarasteista, joka sijaitsi lähtöalueen tuntumassa. Jokaiselle joukkueelle oli oma peli. Purkin ympärille oli teipattu 45cm:n päähän raja, jonka takaa sammakoita sai pomputtaa. Jokaisella joukkueella oli yhteensä 12 kpl sammakkoja, joita he saivat pomputella yhtä aikaa. Tehtävä oli hyväksytty kun kaikki sammakot olivat purkissa. Pisteytys tuli käytetyn ajan mukaan (Taulukko 14).

Taulukko 14. Sammakonpomputtelurastin pisteytys

Aika	Pisteet	Aika	Pisteet
alle 1min29sec	30	3min-3min29sec	12

1min30sec-1min59sec	26	3min30sc-3min59sec	8
2min-2min29sec	22	4min-4min29sec	4
2min30sec-2min59sec	18	yli 4min30sec	0



Kuva 18. Sammakonpomputtelurasti

Juoma

Juomarasti oli yksi hajontarasteista, joka sijaitsi lähtöalueen tuntumassa. Juomarastilla oli tarjolla sekamehua, vettä ja banaaneja.

Palapeli

Palapelirasti sijaitsi maalissa, missä joukkueelle annettiin tyhjä palapelin pohja, joka piti kasata rastipisteiltä kerättyjen palojen avulla (Kuva 19). Koottuaan palapelin joukkue sai ohjeen, jossa pyydettiin käymään mutka Tönölän sillalla ennen

maaliintuloa. Palapelin kokoaminen kelloitettiin ja pisteytys tuli kulutetun ajan mukaan (Taulukko 15).

Taulukko 15. Palapelirastin pisteytys

Aika	Pisteet	Aika	Pisteet
alle 1min 59sec	30	3min30sec-3min59sec	12
2min-2min29sec	26	4min-4min29sec	8
2min30sec-2min59sec	22	4min30sec-4min59sec	4
3min-3min29sec	18	yli 5min	0



Kuva 19. Palapelirasti

Tönölän silta

Tönölän silta sijaitsee Kalevalan liikuntakeskuksen vieressä. Silta oli kylmäästi, jossa olivat tulostetut ja laminoidut ohjeet kaiteessa kiinni. Sillan alussa oli ohje: ”Jatka kunnes löydät sillankaiteesta tekstin”. Sillankaiteen tekstissä kehoitettiin painamaan mieleen seuraava lause: ”Pelin voittaa Laokoja”, ja se täytyi muistaa maalissa saadakseen joukkueelle 25 pistettä.

Maali

Maali sijaitsi lähtöalueen vieressä ja se oli merkitty maalikyltillä. Maalin ylitettyään joukkueiden kilpailuun käyttämä aika, lähtölaukauksesta alkaen loppui. Aikaan lisättiin mahdolliset aikasakot tehtävärasteilta. Eli ensimmäinen maaliintulija ei välttämättä voittanut kokonaiskilpailua, vaan kokonaisaika oli vain yksi pisteiden saamisen keino muiden joukossa. Taulukossa 16 on esitetty pisteytys kokonaisajan mukaan.

Taulukko 16. Kokonaisajan pisteytys

Sijoitus	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
Pisteet	30	27	24	21	18	15	12	9	6	3

7.3 Käyttäjärviointi

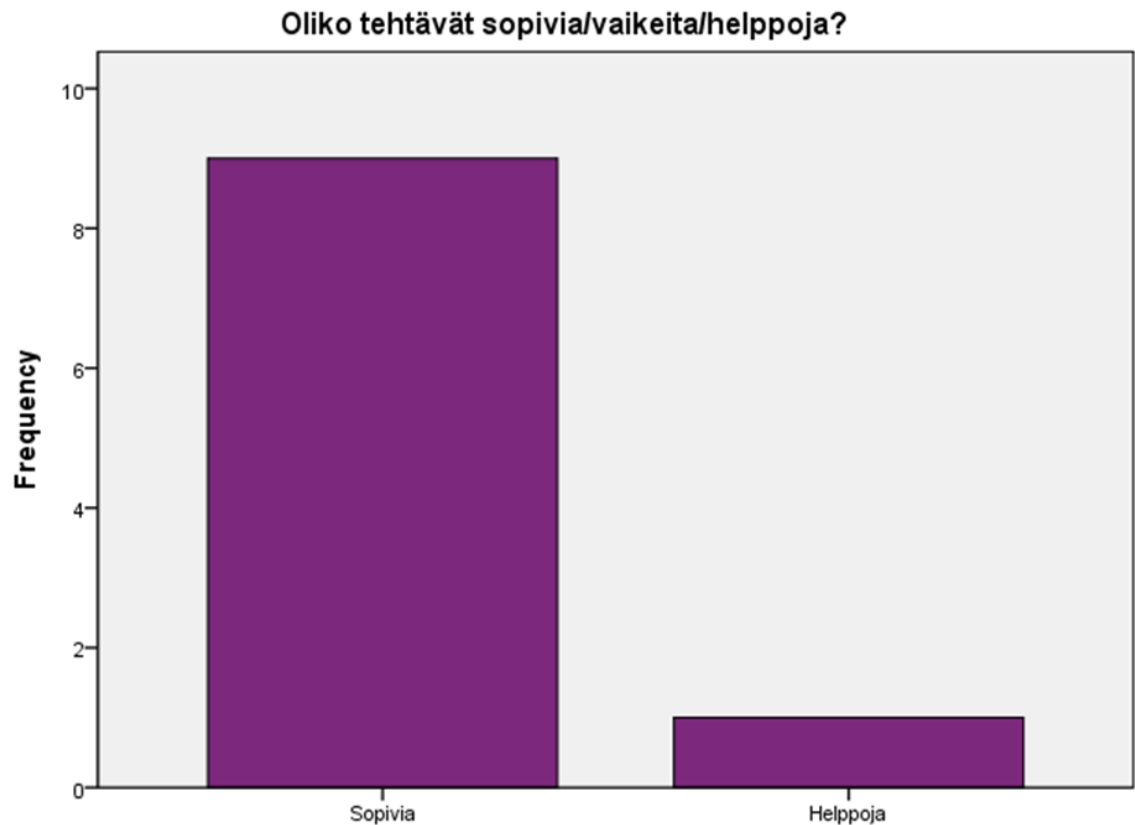
Kalevala Race - kilpailun jälkeen minä annoin joukkueille palautekyselyn (Liite 6). Palautekyselyssä oli 21 kysymystä, joista 20 oli monivalintakysymyksiä. Viimeisessä kysymyksessä oli tilaa vapaalle sanalle. Kysymyksien vastauksista tein taulukot SPSS-ohjelmalla pylväsdiagrammeina.

Pohdinnassa puran neljää tärkeintä palautekysymystä syvemmin. Vapaasta sanasta olen tehnyt koosteen. Loput taulukoiden kysymyksistä ja niiden vastauksista löytyvät liitetiedostona (Liite 7).

Rastipisteiden tehtävät olivat tärkeässä roolissa kilpailussa. Halusin selvittää miten asiakkaat kokivat rastipisteiden tehtävät (Taulukko 17). Yhdeksän joukkuetta kymmenestä vastasi tehtävien olevan sopivia. Vain yksi joukkue oli sitä mieltä, että

tehtävät olivat helppoja. Oli mukavaa huomata, että onnistuin tehtävärastien suunnittelussa, niin etteivät tehtävät olleet liian vaikeita, sillä se olisi latistanut kilpailun tunnelmaa.

Taulukko 17. Kysymys rastipisteiden tehtävien vaikeustasosta



Valitsin yhdeksi kriittisimmistä kysymyksistä kilpailun kokonaismatkan pituuden (Taulukko 18). Kaksi joukkuetta kymmenestä vastasi kilpailun kokonaismatkan olleen sopiva ja kahdeksan joukkuetta matkan olleen liian pitkä. Olin ilmoittanut Kalevala Race - mainoksessa matkan pituuden olevan noin kuusi kilometriä. Uskoin kilpailuun osallistuvien kilpailijoiden olevan peruskunnon omaavia henkilöitä.

GBS-paikantimen kanssa juostessani reitin pituudeksi tuli todellisuudessa yhdeksän kilometriä. Tämän kerroin joukkueille vasta illanvietossa.

En kuitenkaan usko kilpailun menneen mönkään kilpailumatkan takia. Osalla joukkueista oli alhainen peruskunto, eivätkä he olleet ottaneet mukaansa juomista, vaikka olin kilpailuohjeissa niin kehottanut. Joukkueet mainitsivat maaston olleen myös haastava.

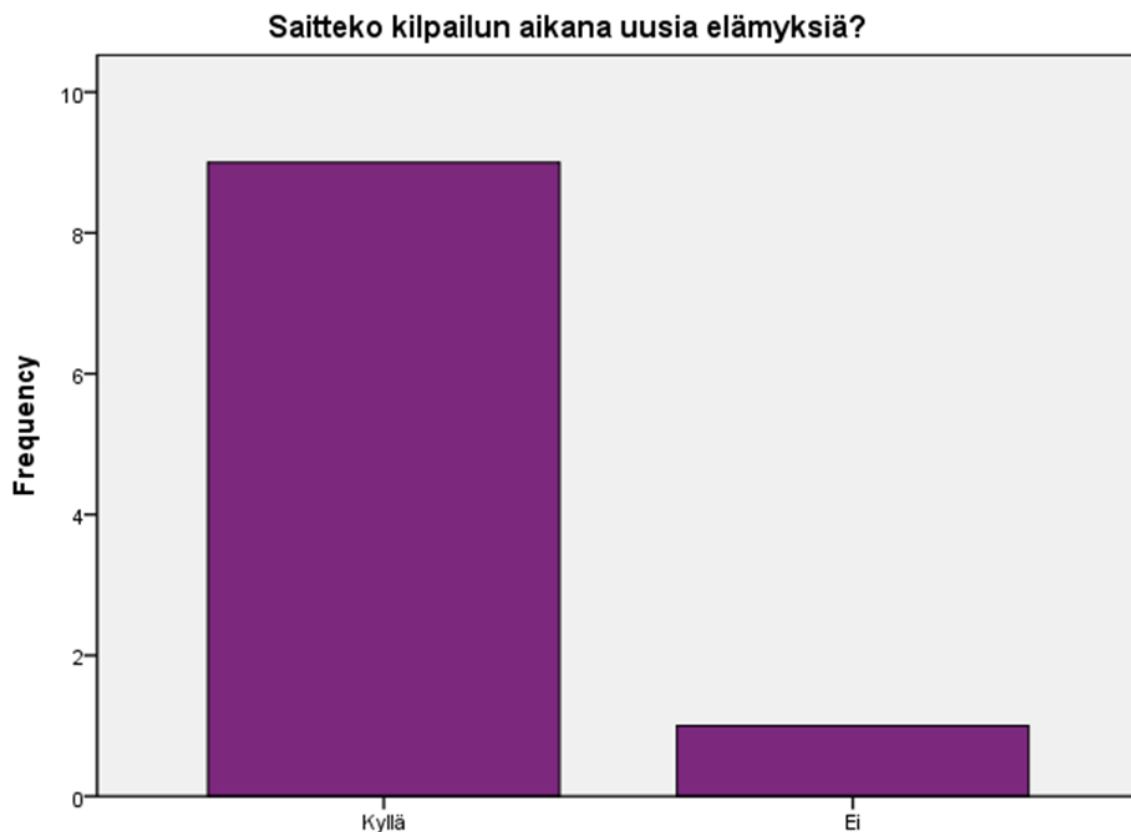
Taulukko 18. Kysymys kilpailun kokonaismatkan pituudesta



Kilpailun elämyksellisyys oli yksi kilpailun tärkeimmistä kysymyksistä (Taulukko 19). Yhdeksän joukkuetta kymmenestä vastasi kilpailun olleen elämyksellinen ja vain yksi joukkue vastasi, etteivät he saaneet uusia elämyksiä.

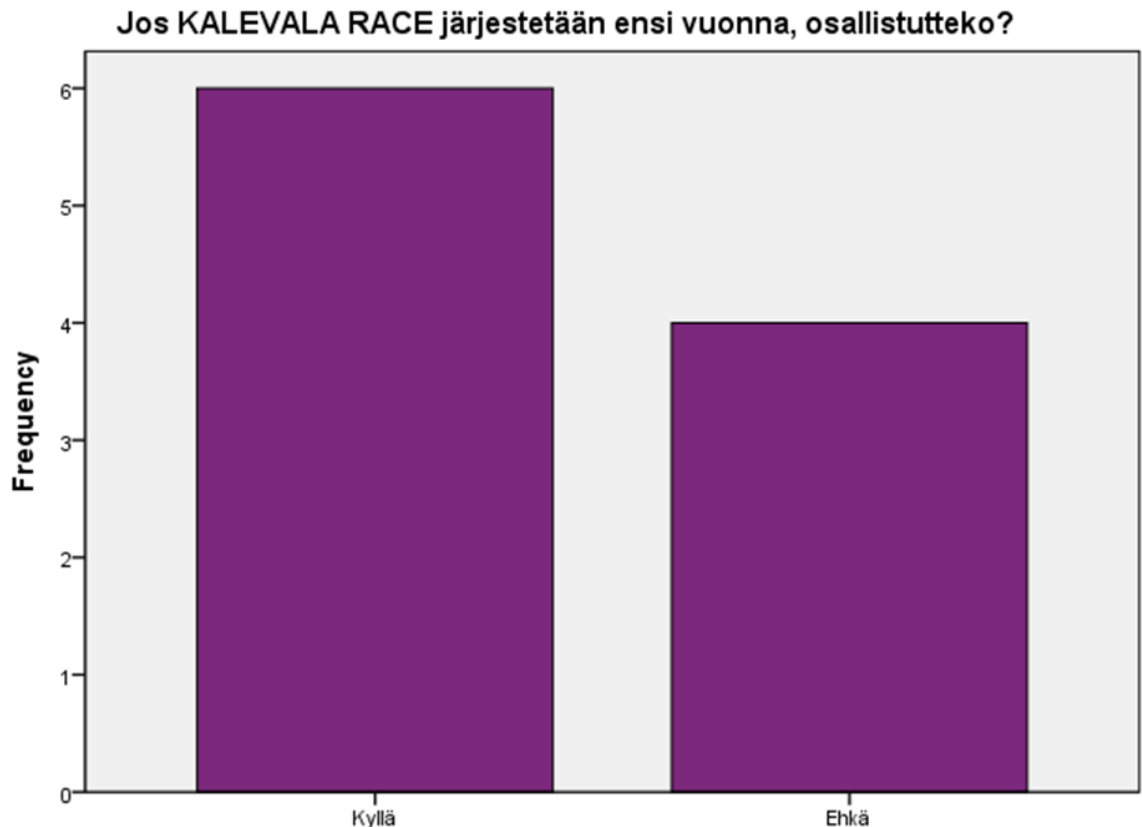
Opinnäytetyöni teoriaosuudessa olen pohtinut; mitä on elämys ja miten elämyksiä tuotetaan. Koen osanneeni viedä teorian käytäntöön ja olen tähän erittäin tyytyväinen.

Taulukko 19. Kysymys kilpailun elämyksellisyydestä



Positiivisesti olin yllättynyt palautekyselyn vastauksesta, jossa toivottiin kilpailun uusintaa (Taulukko 20). Kuusi joukkuetta kymmenestä vastasi halukkuudesta osallistua seuraavana vuonna uudestaan kilpailuun. Loput neljä joukkuetta vastasivat ehkä osallistuvansa. Tästä lopputuloksesta voi päätellä kilpailun kokonaisuutena onnistuneen.

Taulukko 20. Kysymys joukkueiden halukkuudesta osallistua kilpailuun ensi vuonna



Vapaan sanan palautteesta (Liite 8) tein koosteen. Hienona koettiin, että Kalevala Race - liikuntatapahtuma järjestettiin. Kilpailu oli kokonaisuudessaan monipuolinen ja onnistunut tapahtuma. Suuri kiitos tuli suunnittelijalle ja talkoolaisille. Asiakkailta oli ollut hauskaa ja muisto on jäänyt mieleen. Kilpailun fyysisyys oli tullut yllätyksenä. Asiakkaita mietitytti edestakaisin kulkeminen ja oliko matkan pituus kaikille sama. Edestakaisin kulkeminen mahdollisti hajontarastit. Näin ollen joukkueet saivat tehdä kilpailunsa rauhassa, ilman jonottamista. Asiakkaat eivät hoksanneet minkä takia he joutuivat aina palaamaan uudestaan lähtöalueelle. Tähän oli moniakin syitä: hajontarastit mahdollistivat joukkueiden etenemisen reitin varrella eri järjestyksissä. Mikäli hajontarasteja ei olisi ollut, niin eteneminen rasteilla sujuvasti ei olisi onnistunut. Jos joukkueet olisivat edenneet eri rastijärjestyksissä, palaamatta lähtöalueelle, silloin matka olisi ollut kaikille erimittainen. Tiesin paikalle tulevan jonkin verran katsojia, vaikka yleisötapahtumaa en lähtenytäkään tuottamaan. Tapahtumaa seuranneille katsojille oli mielenkiintoisempaa, kun joukkueet kävivät lähtöalueella neljän tunnin aikana useamman kerran.

Palautteessa juomapisteitä toivottiin olevan enemmän, joka olisi ollut helposti toteutettavissa. Lähtöalueen tankkauspisteessä piti olla urheilujuomaa, pähkinöitä,

suolakurkkuja ja rusinoita tarjolla. Yritys, joka sponsoroi tankkauspisteen, toimitti vain sekamehun ja banaanit.

Joukkueet toivovat jatkoa, jossa voisi olla fyysinen- ja kevyempi sarja. Maaliintulo järjestyksestä oli havaittavissa selkeitä kuntoeroja. Mutta oli aivan mieletöntä, että joukkueet lähtivät rohkeasti ja ennakkoluulottomasti liikuntatapahtumaan mukaan ja suorittivat sen läpi.

Maininta oli myös maaston haastavuudesta, sekä vihjeiden tarkkuudesta. Kilpailun ollessa kuhmolaisille työntekijöille, oletin että heillä olisi ollut paikallistuntemusta. Ilmeisesti sitä ei ollut riittävästi. Jatkossa tähän voisi liittää kartan, johon saisi tutustua ennakkoon, tai se esiteltäisiin kilpailun alussa.

Palautteessa yksi suurin negatiivinen palaute oli kilpailun jälkeinen buffetruokailu. Pitkän päivän päätteeksi kevyt keitto ei täyttänyt energiavajetta. Leivän päälle oli vain voita ja leipäkin loppui kesken. Tälle en itse mahda mitään, sillä ruoka oli tilattu ulkopuoliselta yritykseltä. Ruokailutapahtumasta jäi kuitenkin harmillinen mieli itse kullekin.

8 POHDINTA

8.1 Itsearviointi liikuntatapahtumasta

Tarkoituksena oli uuden liikuntatapahtuman tuotteistaminen Kuhmoon. Kalevala Race - liikuntatapahtuma tuotettiin, jotta työyhteisöt jäisivät virkistätymispäivään kotipaikkakunnalleen ja virkistätymispäivään varatut varat jäisivät Kuhmoon. Tavoitteena oli laajentaa Laokoja ry:n järjestämiä tapahtumia suuremmiksi kokonaisuuksiksi eli tuottaa kokonaisvaltainen virkistätymispäivä, sisältäen aktiiviteetin, ruuan ja illanvieron. Tarjoaisimme ikimuistaisen kilpailun paikkakunnan yrityksille esille tuoden, jossa oli mahdollista haastaa itsensä ja työkaverit, sekä kokea jotain uutta. Tämän kaltaista tapahtumaa ei ollut Kuhmossa ennen järjestetty, joten toteuttajana odotin innolla mikä olisi sen vastaanotto.

Suunnittelin tapahtuman ja jaoin mainokset työpaikoille. Kilpailulle oli tarvetta ja siihen osallistui tavoitteekseni asettamat kymmenen joukkuetta. Kilpailu järjestettiin Kalevalan liikuntakeskuksen alueella. Kilpailu kesti noin neljä tuntia. Joukkueet etenivät rastilta toiselle vihjeiden perusteella suorittaen tehtäviä. Työyhteisöt osallistuivat kilpailuun ennakkoluulottomasti. Ilmapiiri kisa-alueella oli virittytynyt ja joukkueet olivat pukeutuneet tiimivaatteisiin. Lähtö onnistui ja ensimmäisellä pisteellä muodostui jo aikaeroja. Tehtävärastit toimivat odotetusti ja pisteet antoivat riittävästi haastetta kilpailijoille. Joukkueiden väliset fyysiset kuntoerot ja pulmien ratkomistaidot nousivat esille. Kilpailumatka tuotti fyysistä haasteetta, joillekin kilpailijoille jopa liikaa. Maalissa kilpailijat olivat väsyneitä, mutta tyytyväisiä suoritettuaan kilpailun. Kilpailun jälkeen nautittiin buffet Pohjolan Bistrossa. Valitettavasti ruokailu tuotti pettymyksen. Pitkän kilpailun jälkeen energiavaje jäi täyttämättä ja ruoka loppui myös kesken. Ruokailun ja illanvieron välissä suoritin tiukan pisteisen laskun, johon meni aikaa yllättävän paljon. Lopputulokset ja palkintojen jako oli illanvietossa Hotelli Kainuussa. Tunnelma illanvietossa oli kiitollinen. Jälkipeliä käytiin vielä pitkä tovi.

Palautteesta saatu käyttäjäarvio oli hyvä. Muutamia negatiivisia kohtia nousi esiin, kuten tehtävärasteja oli liikaa ja etäisyydet niille olivat liian pitkät. Myös kilpailunkokonaiskeston kerrottiin olevan liian pitkä. Pystyn kriittisesti arvioimaan liikuntatapahtuman onnistumista ja hyväksyn sen näin.

8.2 Ammatillinen kehittyminen

Kalevala Race - liikuntatapahtumaa tuotteistaessani olen saanut kehitettyä ja syvennettyä ammattitaitoani. Tiedän nyt, mitä on liikuntatapahtuman tuotteistaminen teoriassa ja käytännössä. Olen pystynyt soveltamaan tietojani ja taitojani ammatitopintoihin liittyvissä käytännön asiantuntijatehtävissä, tässä tapauksessa toimimaan Kalevala Race - liikuntatapahtuman projektipäällikkönä. Olen onnistunut suunnittelemaan, toteuttamaan ja tuotteistamaan aktiviteettimatkailunpalvelun, jota voi jatkossa hyödyntää samanlaisena tai jalostaa eteenpäin. Kalevala Race - liikuntatapahtuma on osoitus tiedoista ja taidoista jotka omaan. Olen saanut jakaa näkemyksiäni liikunta- ja aktiviteettimatkailunalalla verkostoituen alan toimijoiden sekä muiden yhteistyötahojen kanssa. Kalevala Race - liikuntatapahtuman avulla olen edistänyt asiakkaiden hyvinvointia. Olen osoittanut hallitsevani kriittisen, tutkimuksellisen, kehitettävän ja eettisen ajattelun asiantuntijuuden kehittymisen perustana. Olen pystynyt perustelemaan kaikki valintani.

8.3 Johtopäätökset

Kalevala Race - liikuntatapahtumalle oli tarvetta ja kilpailuun osallistuneet joukkueet olivat tyytyväisiä. Kilpailusta saatu palautekysely osoitti tapahtuman vastaan otetuksia ja osallistuneet joukkueet halusivat jatkossakin osallistua vastaavanlaiseen kilpailuun.

Koin onnistuneen liikuntatapahtumaprosessin tuottamisessa, suunnittelemisessa ja toteuttamisessa. Mukavaa oli huomata, että tapahtuma sai odotetun vastaanoton ja vastaaville tapahtumille on jatkossakin kysyntää. Olin yllättynyt kuinka

heikko yleiskunto työikäisillä ihmisillä on. Opin kuinka liikuntatapahtuma tuotetaan, ja mitä haasteita tapahtuman järjestäminen tässä mittakaavassa voi tuoda tullessaan.

Jatkossa voisi olla kaksi eri sarjaa: fyysinen- ja kevyempisarja. Kilpailun systeemiä voisi helpottaa ja kilpailumateriaalien uudelleen käyttöä jalostaa. Rajoituksia jatkolle on kustannukset; miten ne saadaan pidettyä kurissa, tuoden samalla mukaan uutta ja erilaista toimintaa. Jatkossa yhteistyökumppaneita voisi olla enemmän, joilta saataisiin avustuksia ja vastapainoksi heille mainontaa. Samalle tapahtumalle olisi mahdollista kehittää jatkoa eri ympäristössä esimerkiksi taajama-alueella. Tapahtumaa voisi hyödyntää työyhteisöiden virkistytymispäivinä. Kilpailun tehtävärasteja voitaisiin käyttää sellaisenaan ilman ajanottoa esimerkiksi opettajien tutustumispäivänä. Tehtävärasteja voitaisiin helpottaa koululaisille sopiviksi ja näin järjestää erimuotoisia päiväkokonaisuuksia.

Suunnitteilla on tapahtumalle toinen osa ja lisäksi muutamat työyhteisöt ovat pyytäneet liikuntatapahtuman kaltaista työhyvinvointipäivää. Jatkossa Laokojat ry:n toimesta toteutettava liikuntatapahtuma ei tule sisältämään illanviettoa, koska se vie tapahtumalta liikaa voimavaroja. Ruokailua valittaessa ateriakokonaisuuteen tulee kiinnittää enemmän huomiota ja tarjoavan yrityksen tulee olla tietoinen urheilusuorituksen vaatimasta energiatarpeesta.

8.3 Luotettavuus ja eettisyys

Käyttäjä arviointiin käytin määrällistä eli kvantitatiivista tutkimusta. Aineisto on suppea, koska joukkueita eli vastaajia oli vain kymmenen. Uskon heidän rehellisyyteensä, koska tuloksista on havaittavissa päämassan mielipide. Lisäksi Vapaan sanan kysymyksessä jokainen sai ilmaista oman mielipiteensä.

Jokaiselta joukkueelta ja joukkueen jäseneltä oli kysytty ilmoittautumisen yhteydessä lupa valokuvaukseen ja allekirjoitukset siitä. Heille oli kerrottu kuvien päätyvän opinnäytetyöhöni, ja tätä kautta myös internettiin.

Lähteissä olen käyttänyt uudempia ja vanhempia teoksia. Mikäli samasta kirjasta on ollut valittavana uudempi painos, olen yrittänyt valita uudemman, muutamia poikkeuksia lukuun ottamatta. Joissakin kirjoissa tieto ei ole vanhentunut.

Opinnäytetyön työelämälähtöisyys on selvä. Liikuntatapahtumalle oli selvä tarve ja tilaus, ja se tehtiin Laokojat ry:n pyynnöstä kuhmolaisille työporukoille, jotta he voisivat virkistytymispäivänään jäädä Kuhmoon ja parantaa työhyvinvointiaan.

LÄHTEET

- Aho, S. 2001. Matkailuelämys prosessina: elämysten synnyn ja kehityksen vaiheet teoksessa Matkailuelämykset tutkimuskohteina. Toim. Aho, Honkanen, Saarinen. Lapin yliopiston matkailun julkaisuja B 6, Rovaniemi.
- Borg P. & Kivi E. & Partti M. 2002. Elämyksestä elinkeinoksi. Matkailu suunnittelun periaatteet ja käytäntö. WS Bookwell Oy. Juva 2002.
- Bruner E. M. 1994. Abraham Lincoln as Authentic Reproduction: A Critique of Postmodernism. *American Anthropologist* 96 (2).
- Jokinen E. 1991. Naisen odysseia individualismiin. Jyväskylän yliopiston yhteiskuntapolitiikan laitoksen työpapereita N:o 65. Jyväskylän yliopisto.
- Jokinen E. & Veijola S. 1990. Oman elämänsä turistit. Helsinki: Alkoholipoliittinen tutkimuslaitos.
- Kalliomäki A. 2014. Tarinallistaminen. Palvelukokonaisuuden punainen lanka. Talentum Media Oy. Print Best 2014 Viro.
- Karppinen, S.J.A. & Latomaa T. (toim.) 2007. Seikkailen elämyksiä. Seikkailukasvatuksen teoriaa ja sovelluksia. Rovaniemi: Lapin yliopistokustannus.
- Komppula, Raili & Boxberg, Matti 2002. Matkailuyrityksen tuotekehitys. Matkailuyrittäjä-sarja. Edita. Helsinki.
- LaSalle & Britton 2003. Priceless. Turning Ordinary Products into Extraordinary Experiences. Harvard Business School Press.
- Latomaa T. & Karppinen S.J.A. (toim.) 2010. Seikkaillen elämyksiä II. Elämyksen käsitehistoriaa ja käytäntöä. Rovaniemi: Lapin yliopistokustannus.
- Otala L-M. & Ahonen G. 2003. Työhyvinvointi tuloksentekijänä. WSOY 2003 (2). WS Bookwell Oy Juva 2005.

Pine II, Joseph B. & Gilmore, James H. 1998. Welcome to the experience economy. Harvard Business Review 76 (4).

Sepänmaa Y. 1998. Matkan estetiikka. Matka koettuna ja kokemus teoksena teoksessa Matkakirja, artikkeleita kirjallisista matkoista mieleen ja maailmaan. Toim. Hakkarainen ja Koistinen. Kirjallisuuden ja Kulttuurin tutkimuksia, Joensuun yliopisto.

Tarssanen S. 2005. Elämystuottajan käsikirja. Lapin yliopistopaino. Rovaniemi 2005.

Tarssanen S. & Kylänen M. 2005. A Theoretical Model for Producing Experiences - a Touristic Perspective. Teoksessa Articles on Experiences 2. Lapin yliopistopaino. Rovaniemi.

Turner V. & Turner E. 1978. Image and Pilgrimage in Christian Culture. Columbia University Press. New York.

Vallo H. & Häyrynen E. 2003. Tapahtuma on tilaisuus. Tietosanoma Oy. Tallinna 2008 (2).

Kajaanin Ammattikorkeakoulu. Oparipakki. Viitattu 15.11.2016.
<http://www.kamk.fi/opari/Opinnaytetyopakki/Opinnaytetyoprosessi/SoTeLi/Opinnaytetyoprosessi/Eettiset-suositukset?contentid=fefdc47f-072f-4074-9f36-0ac442a155a7&refreshTree=0#Tutkimuksen%20eettisyyttä%20ohjaavat%20säädökset%20ja%20asiakirjat>

Sosiaali- ja terveysministeriön julkaisuja 2013:10. Muutosta Liikkeellä! Viitattu 29.11.2016.
https://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/126219/JUL2013_10_Muutosta_liikkeella_verkko.pdf?sequence=1

Tarssanen, S. (toim.) 2009. Elämystuottajan käsikirja. LEO Lapin elämysteollisuuden osaamiskeskus. Viitattu 12.11.2016. [http://87.108.50.97/relis/REL_LIB.NSF/0/04BF71151EF96086C225763300257188/\\$FILE/elamystuottajan-kasikirja.pdf](http://87.108.50.97/relis/REL_LIB.NSF/0/04BF71151EF96086C225763300257188/$FILE/elamystuottajan-kasikirja.pdf)

Theseus. Saija Lindbergin opinnäytetyö 2014. Räättälöidyn teemallisen tapahtuman järjestäminen ja uudelleen myynti. Viitattu 7.6.2016. <http://theseus.fi/bitstream/handle/10024/73819/Lindberg%20Saija%20Op-pari.pdf?sequence=1>

Työ- ja elinkeinoministeriö. TEM raportteja 20/2014, Liikuntaliiketoiminnan ekosysteemin muutokset. Viitattu 28.11.2016. <https://tem.fi/documents/1410877/2871099/Liikuntaliiketoiminnan+ekosysteemin+muutokset+03072014.pdf>

LIITTEET

KALEVALA RACE

Kalevalan liikuntakeskuksen alueella lauantaina 27.8.2016

**Vietä ikimuistoinen virkistämispäivä Kuhmossa
Haasta itsesi ja työkaverisi ennen kokemattomaan kilpailuun**

Kuhmolaisille työyhteisöille tarkoitettu joukkuekilpailu

Joukkueessa on kolme kilpailijaa

**Kilpailussa edetään vihje kerrallaan suorittaen hieman älyä
ja välillä fyysisyyttä vaativia tehtävärasteja**

Noin 6km matka taitetaan kävellen tai halutessa juosten

Kilpailu alkaa klo 13:00 ja kesto on noin kolme tuntia

Voittajajoukkue palkitaan illan bileissä

**Hinta 90€/joukkue; sisältää kilpailun jälkeen buffet ruokailun Pohjolan
Bistrossa ja liput Venetsialaisiin Hotelli Kainuuseen**

Ilmoittautuminen ja lisätiedot 31.7. mennessä

karoliina.partanen@pp.inet.fi

Ilmoittautuminen 1.8. jälkeen 115€/joukkue

Maksu pankkisiirtona ilmoittautumisen jälkeen

Paikkoja rajoitetusti ja paikat täytetään ilmoittautumisjärjestyksessä

Menossa mukana



RISKI KARTOITUS

Ensiapuvalmius	Paikalla on valmiudessa neljä EA-koulutettuja henkilöä. EA henkilöt liikkuvat pareittain. Kahdessa repussa on EA-tarvikkeet. Jokaisella talkoolaisella on toimiva puhelin + virtaa, laastareita ja kylmäpakkauus, sekä EA-vastaavan (sovittu VPK:n jäsen) puhelinnumero.
Hätätilanteessa toiminta	Soitto 112, avun hälytys, kuunnellaan ohjeet ja toimitaan sen mukaisesti. Pienemmässä hädässä puhelin yhteys EA vastaavalle (sovittu VPK:n jäsen).
Opastus paikalle	Väinämöinen 4, 88900 Kuhmo
Sään huomioiminen	Säänmukainen varustus ja varavaatteet mukana
Paloturvallisuus	Nuotio tehdään hiekalle. Vartioimassa on palomies.
Reitti ja ohjelma	Talkoo info pidetään noin tuntia ennen kilpailun starttia, johon osallistuvat kaikki talkoolaiset ja EA vastaavat. Jokaiselle kerrotaan kilpailun eteneminen.
Ongelma tilanne	Soitto suoraan kilpailunjohtajalle

MITÄ VOI SATTUA SEURAUKSET	ENNALTA EHKÄISY	TOIMENPITEET
Loukkaantuminen esim. nyrjähdys, venähdys, murtuma Aikataulun myöhästyminen, joukkueen kilpailun keskeytyminen	Kengännauhat kiinni, turvavälit katso mihin astut	Kompressio, koho, kylmä. Raajan tukeminen. Ensiavun hälyttäminen
Avohaava, hiertymä Kipu, joukkueen viivästyminen, shokki	Jokaiselta ohjatulla rastilta löytyy laastareita	Haavan tai hiertymän puhdistaminen ja paikkaaminen, tsemppaaminen
Sairauskohtaus Aikataulun myöhästyminen	Juomapisteet, rasteilla tarkkaillaan ja kysellään olo tilaa	Hälytetään apua, 112
Kastuminen Paha mieli, paleltuminen	Säänmukainen varustautuminen, veden äärellä varovaisuutta	Tsemppaaminen, avaruushuovat ensiapuhenkilöillä
Uupumus Aikataulun myöhästyminen	Jokaisella vesipullot matkassa, mahdollisesti urheilujuomaa + energia patukoita	Pieni tauko ja tankkaus, tarvittaessa EA vastaava paikalle
Joukkueen eksyminen Aikataulun myöhästyminen	Kehotetaan ryhmää pysymään tapahtuma alueen läheisyydessä, rasteilta soitto kilpailunjohtajalle, jos jotain joukkuetta ei ala näkyä	Soitto joukkueen jäsenille, selvitetään rastipisteiltä missä heidät on viimeksi nähty ja sen perusteella etsintä
Palovamma Kipu, aikataulun myöhästyminen, kilpailun keskeyttäminen	Nuotionsytytys rastilla erittäin tarkkana tulen ja tuulen suunnan kanssa	Kylmää palovamma alueelle, soitto EA vastaavalle
Aivotärähdys Kipu, tajunnan menetys, aikataulun myöhästyminen, keskeyttäminen	Katsotaan mihin astutaan, pidetään vauhti kurissa ja huomioidaan ympäristö	Soitto EA vastaavalle
Kolari auton kanssa Loukkaantuminen, aikataulun myöhästyminen, keskeyttäminen	Liikennesääntöjen noudattaminen, ympäristön huomioiminen	Tilanteesta riippuen soitto 112 tai EA vastaavalle

KALEVALA RACE KILPAILUOHJEET

21.8.2016

Yleistä

- Kun kilpailumaksu on maksettu, sitä ei enää palauteta
- Kilpailu on Kalevalan liikuntakeskuksen läheisyydessä lauantaina 27.8.
- Joukkueessa on kolme henkilöä - kannustajat eivät saa osallistua kilpailuun, eikä antaa ohjeita
- Kilpailukeskus sijaitsee Kalevalan liikuntakeskuksen huoltorakennuksen vieressä
- Kilpailukeskuksessa on tarjolla juomavettä
- Kilpailu on alkoholiton

Ennen kilpailua

- Alueelle saavuttaessa - kilpailijoiden parkkipaikka on merkitty erikseen
- Joukkueiden tulee ilmoittautua klo 12.15-12.45 aikana kilpailukeskukseen, joukkueen jäsenet kirjataan ylös sekä joukkueet merkataan toisistaan erotettaviksi
- Kilpailu ohjeet klo 12.50 kilpailukeskuksessa - joukkueet kuulolle

Kilpailu

- Kilpailu starttaa klo 13.00 liikuntakeskuksen hiekkakentältä - omalta lähtöpisteeltä
- Kilpailun arvioitu kesto on noin 3 tuntia
- Kilpailussa edetään kävellen tai halutessa juosten - ellei rastilla annetussa ohjeessa toisin mainita
- Kuljettu matka tulee olemaan arviolta noin 6 kilometriä
- Kilpailun aikana on yksi juomapiste
- Rasteilla kilpailijat saavat toiminta ohjeet, jotka kuultuaan saa aloittaa rastitehtävän
- Tehtävän suoritettua saa joukkue kirjallisen ohjeen seuraavalle rastille, ohjetta ei saa mukaan
- Rastit pisteytetään
- Jos joukkue ei suoriudu tehtävästä, joukkue saa aika rangaistuksen ja mahdollisen piste menetyksen, jotka huomioidaan lopputuloksessa
- Voittaja joukkue ratkeaa pisteytyksen ja ajan perusteella

Kilpailu säännöt

- Kilpailijoiden on noudatettava järjestäjien antamia sääntöjä ja ohjeistuksia
- Järjestäjillä on oikeus muuttaa sääntöjä ennen kisaa ja sen aikana - joukkueita tiedotetaan mahdollisista muutoksista
- Järjestäjät voivat keskeyttää kilpailun, mikäli kilpailijat tai järjestäjät ovat vaarassa tai jostain muusta vakavasta syystä
- Järjestäjä voi hylätä sääntöjä rikkoneet joukkueet
- Järjestäjän rasteille asettamia yhteistyökumppaneiden mainoksia ei saa poistaa eikä peittää
- Joukkue merkki tulee olla koko kilpailun ajan näkyvillä

- Kilpailijoiden on noudatettava normaaleja liikennesääntöjä
- **Kilpailijoilla on toisen joukkueen auttamisvelvollisuus onnettomuustilanteissa**
- Joukkueen jäsenten tulee liikkua ryhmässä, ensimmäisen ja viimeisen joukkueen jäsenen etäisyys saa olla enimmillään 10 metriä
- Mahdollisesta keskeyttämisestä on ilmoitettava järjestäjien antamaan puhelinnumeroon
- Mahdollisista jonotuksista rasteilla ei saa pääsääntöisesti aikahyvitystä, mutta järjestäjä voi tehdä poikkeuksia, mikäli jonotusaika jollakin rastilla venyy kohtuuttoman pitkäksi
- Roskaaminen on kielletty

Kilpailun jälkeen

- Kilpailun jälkeen peseytyminen huoltorakennuksen pukutiloissa - miesten ja naisten suihkutilat erikseen
- Buffet ruokailu Pohjolan Bistrossa alkaen klo 16.30 - alkoholijuomat ovat omakustanteisia
- Bistrossa saatte joukkueellenne liput illan Venetsialaisiin
- Sekä saatte joukkue kohtaisen palautelomakkeen, toivon että täytätte sen Bistrossa, kyseessä on opinnäytetyöni, joten palaute on tärkeää
- Venetsialaiset alkavat klo 22.00 - iltaa voi viettää Hotelli Kainuussa jo aikaisemminkin
- Voittaja joukkue julkaistaan Venetsialaisissa klo 23.00, palkintojen jako tapahtuu lavalla

Varustus

- Sään mukaiset vaatteet - kilpailu pidetään säästä riippumatta
- Joukkueella on oltava mukanaan vähintään yksi täyteen ladattu kännykkä hätätilanteita varten
- Kilpailijoiden suositellaan ottamaan mukaan omat juomapullot
- Kilpailijoiden ei tarvitse ottaa mukaan erikoisvarusteita

Huomioitavaa

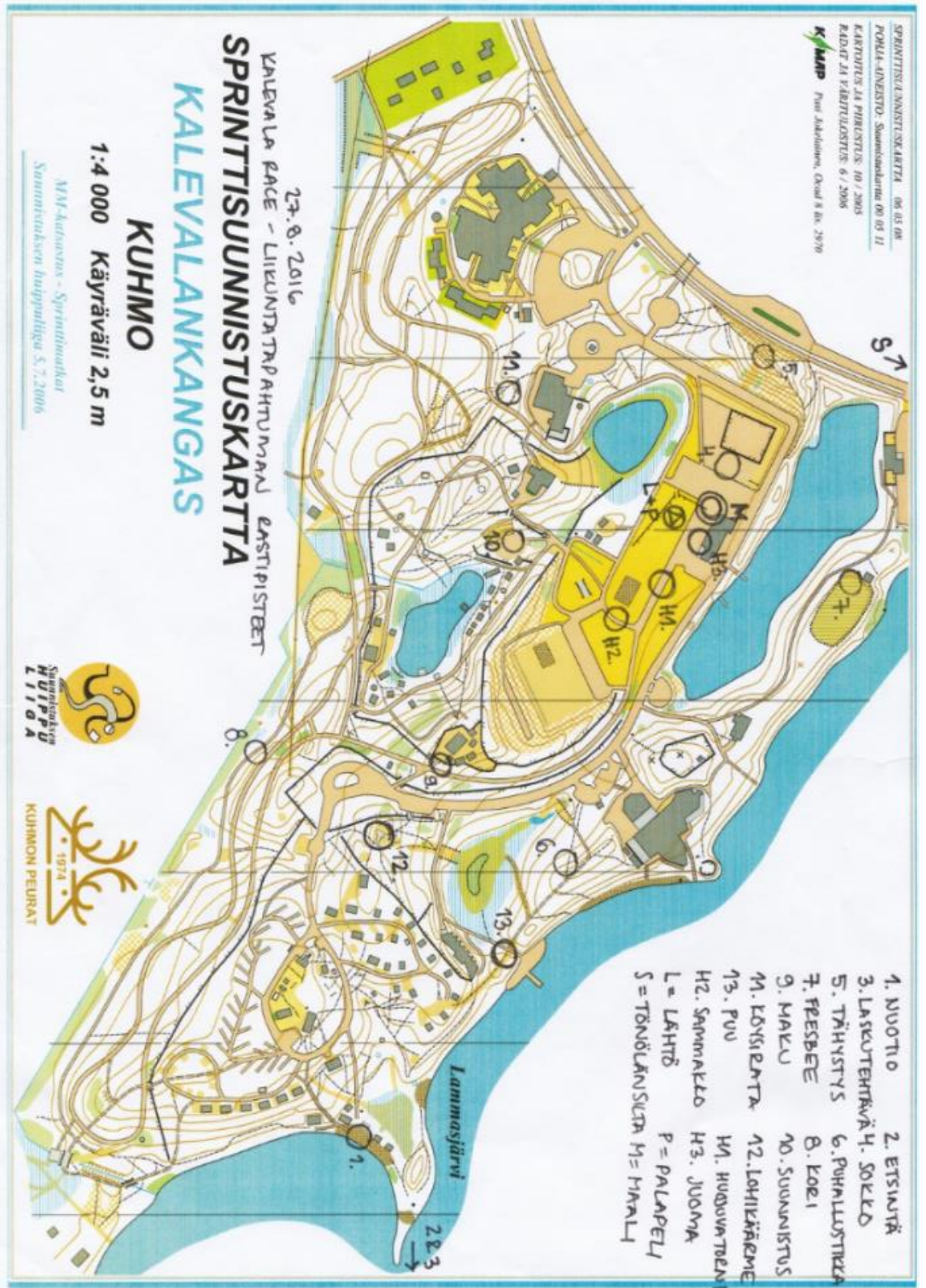
- Paikalla on ensiaputaitoisia henkilöitä - vahingon sattuessa olkaa yhteydessä järjestäjien antamaan numeroon - vakavassa tilanteessa soitto suoraan 112

Joukkueilta toivotaan päivään paljon reipasta mieltä!

Jännityksellä odottaen, kilpailun johtaja

Karoliina Partanen

sähköpostiosoite



 <p>1. Nuotionsytytysrasti</p> <p>Matkaa koillisosan saaren harakka hiekalle jatka</p>	 <p>2. Etsintärasti</p> <p>Suuntaa saaren nuotiopaikalle</p>
 <p>3. Laskutehtävä</p> <p>Matkaa lohikäärmeen luokse, josta kuulet useasti lasten riemua</p>	 <p>13. Puu</p> <p>SUUTASI KUUVAA, JOTEN JATKA MATEAASI LÄHTÖRUUTUUN. HELPOTUKSEN LÖYDÄT KATOKSEN ALTA</p> <p>PALAA LÄHTÖRUUTUUN, PÖYDÄN ÄÄRELLE JOSTA ALOITIT</p> <p>SUUTASI KUUVAA, JOTEN JATKA MATEAASI LÄHTÖRUUTUUN. HELPOTUKSEN LÖYDÄT KATOKSEN ALTA</p>
 <p>4. Sokko</p> <p>KIIPEÄ LÄHEISEN HARJUN HUIPULLE</p>	 <p>5. Tähytys</p> <p>KATSO SUORAAN ETEENPÄIN. NÄET LAOKOJEN LIPUN JA MAALITAUUN, SUUNTAATÄHYSTÄMÄLLESIKOHTEELE</p>
 <p>6. Puhallustikka</p> <p>SUUNTAATÄHYSTÄMÄLLESIKOHTEELE</p>	 <p>7. Fresbee</p> <p>JATKA MATEAASI LÄHTÖRUUTUUN, PUISEN TORNIN VIERELLE</p> <p>PALAA LÄHTÖRUUTUUN, PÖYDÄN ÄÄRELLE JOSTA ALOITIT</p> <p>JATKA MATEAASI LÄHTÖRUUTUUN, PUISEN TORNIN VIERELLE</p> <p>SUUTASI KUUVAA, JOTEN JATKA MATEAASI LÄHTÖRUUTUUN. HELPOTUKSEN LÖYDÄT KATOKSEN ALTA</p> <p>JATKA MATEAASI LÄHTÖRUUTUUN. YOU WILL FIND THERE FROGHOPPERS.</p>

<div>  </div> <div> <p>8. Kori</p> <p>MENE POHJOLAN BISTRON TERASSILLE, SULJE SILMÄSI JA MAISTA</p> </div>	<div>  </div> <div> <p>9. Maku</p> <p>JATKA MATKAASI LÄHTÖRUUTUUN. YOU WILL FIND THERE FROGHOPPERS.</p> <p>JATKA MATKAASI LÄHTÖRUUTUUN, PUISEN TORNIN VIERELLE</p> <p>JATKA MATKAASI LÄHTÖRUUTUUN. YOU WILL FIND THERE FROGHOPPERS.</p> <p>JATKA MATKAASI LÄHTÖRUUTUUN, PUISEN TORNIN VIERELLE</p> <p>PALAA LÄHTÖRUUTUUN, PÖYDÄN ÄÄRELLE JOSTA ALOITIT</p> </div>
<div>  </div> <div> <p>10. Suunnistus</p> <p><u>MERKATTU</u> REITTI VIE SINUT PERILLE</p> </div>	<div>  </div> <div> <p>Lahtö</p> <p>MENE LEIRINTÄALUEEN HIEKKARANNALLE</p> <p>SUUNTA AIDATUN KENTÄN YMPÄRILLE, JOHON LIITTYY MAILA JA PALLO</p> <p>JATKA MATKAASI MÄELLE. KULJE SUORAAN AUTOJEN PYÖRÄHDYSPAIKAN LÄVITSE. LASKEUDU KAHDEN HIIHTOURAN OHITSE JA HIEKKAUURALTA LÖYDÄT KOHTEESI</p> <p>SUUNNISTA HIIHTOSTADIONIN SILLAN YLI KESÄTEATTERIN KATSOMOON</p> </div>
<div>  </div> <div> <p>11. Köysi</p> <p>PALAA LÄHTÖRUUTUUN, PÖYDÄN ÄÄRELLE JOSTA ALOITIT</p> <p>JATKA MATKAASI LÄHTÖRUUTUUN. YOU WILL FIND THERE FROGHOPPERS.</p> <p>SUUTASI KUIVAA, JOTEN JATKA MATKAASI LÄHTÖRUUTUUN. HELPOTUKSEN LÖYDÄT KATOKSEN ALTA</p> <p>JATKA MATKAASI LÄHTÖRUUTUUN. YOU WILL FIND THERE FROGHOPPERS.</p> <p>JATKA MATKAASI LÄHTÖRUUTUUN, PUISEN TORNIN VIERELLE</p> </div>	<div>  </div> <div> <p>H1.</p> <p>JATKA MATKAASI MÄELLE. KULJE SUORAAN AUTOJEN PYÖRÄHDYSPAIKAN LÄVITSE. LASKEUDU KAHDEN HIIHTOURAN OHITSE JA HIEKKAUURALTA LÖYDÄT KOHTEESI</p> <p>SUUNNISTA HIIHTOSTADIONIN SILLAN YLI KESÄTEATTERIN KATSOMOON</p> <p>JATKA MATKAASI MÄELLE. KULJE SUORAAN AUTOJEN PYÖRÄHDYSPAIKAN LÄVITSE. LASKEUDU KAHDEN HIIHTOURAN OHITSE JA HIEKKAUURALTA LÖYDÄT KOHTEESI</p> <p>SUUNNISTA HIIHTOSTADIONIN SILLAN YLI KESÄTEATTERIN KATSOMOON</p> <p>SUUNTA AIDATUN KENTÄN YMPÄRILLE, JOHON LIITTYY MAILA JA PALLO</p> </div>
<div>  </div> <div> <p>H2.</p> <p>SUUNNISTA HIIHTOSTADIONIN SILLAN YLI KESÄTEATTERIN KATSOMOON</p> <p>SUUNTA AIDATUN KENTÄN YMPÄRILLE, JOHON LIITTYY MAILA JA PALLO</p> <p>SUUNNISTA HIIHTOSTADIONIN SILLAN YLI KESÄTEATTERIN KATSOMOON</p> <p>SUUNTA AIDATUN KENTÄN YMPÄRILLE, JOHON LIITTYY MAILA JA PALLO</p> <p>MENE LEIRINTÄALUEEN HIEKKARANNALLE</p> </div>	<div>  </div> <div> <p>H3.</p> <p>SUUNTA AIDATUN KENTÄN YMPÄRILLE, JOHON LIITTYY MAILA JA PALLO</p> <p>JATKA MATKAASI MÄELLE. KULJE SUORAAN AUTOJEN PYÖRÄHDYSPAIKAN LÄVITSE. LASKEUDU KAHDEN HIIHTOURAN OHITSE JA HIEKKAUURALTA LÖYDÄT KOHTEESI</p> <p>MENE LEIRINTÄALUEEN HIEKKARANNALLE</p> <p>JATKA MATKAASI MÄELLE. KULJE SUORAAN AUTOJEN PYÖRÄHDYSPAIKAN LÄVITSE. LASKEUDU KAHDEN HIIHTOURAN OHITSE JA HIEKKAUURALTA LÖYDÄT KOHTEESI</p> </div>

PALAUTE KYSELY 27.8.2017 KALEVALA RACE – KILPAILU

1VASTAUS/JOUKKUE YMPYRÖI VASTAUKSENNE

1. MISTÄ SAITTE TIEDON KISAAN?
 - a. kalevala race mainoksesta
 - b. facebookista
 - c. kuhmolaisen buffista
2. OLIKO MAINONTAA RIITTÄVÄSTI?
 - a. kyllä
 - b. ei
3. VASTASIKO MAINOS KILPAILUN ODOTUKSIA?
 - a. kyllä
 - b. ei
4. SAITTEKO INFOA KILPAILUSTA ETUKÄTEEN TARPEEKSI?
 - a. kyllä
 - b. ei
5. OLIKO OHJEISTUS KILPAILUN ALUSSA RIITTÄVÄ?
 - a. kyllä
 - b. ei
6. OLIKO OHJEISTUS TEHTÄVÄRASTEILLA RIITTÄVÄ?
 - a. kyllä
 - b. ei
7. OLIKO TEHTÄVÄT LIIAN SOPIVIA/VAIKEITA/HELPPOJA?
 - a. sopivia
 - b. vaikeita
 - c. helppoja
8. OLISIKO TEHTÄVISSÄ PITÄNYT OLLA ENEMMÄN HAASTETTA?
 - a. kyllä
 - b. ei
9. HUOMIOITIINKO TEHTÄVISSÄ ERI OSAAMISALUEITA?
 - a. kyllä
 - b. ei
10. HUOMIOITIINKO TEHTÄVÄRASTEILLA JOUKKUEEN YHTEISTYÖ JA TEHTÄVÄN JAKO?
 - a. kyllä
 - b. ei
11. OLIKO RASTIPISTEITÄ RIITTÄVÄSTI/LIIKAA/LIIAN VÄHÄN?
 - a. riittävästi

- b. liikaa
- c. liian vähän

12. OLIKO TEHTÄVÄRASTEILLA AIKA/VAIKEUSTASO RIITTÄVÄ?

- a. kyllä
- b. ei

13. OLIKO VIHJEET ANNETTU RIITTÄVÄN YMMÄRRETTÄVÄSSÄ MUODOSSA?

- a. kyllä
- b. ei

14. OLIKO VIHJEITÄ SOPIVASTI/VÄHEMMÄN/ENEMMÄN?

- a. sopivasti
- b. vähemmän
- c. enemmän

15. SOVELTUIKO KISA-ALUE KILPAILUUN?

- a. kyllä
- b. ei

16. OLIKO ETÄISYYDET TEHTÄVÄRASTEILLE SOPIVAN MITTAISET/LIIAN PITKÄT/LIIAN LYHYET?

- a. sopivan mittaiset
- b. liian pitkät
- c. liian lyhyet

17. OLIKO KILPAILUN KOKONAIS KESTO SOPIVA/PITKÄ/LYHYT?

- a. sopiva
- b. pitkä
- c. lyhyt

18. OLIKO KILPAILU KOKONAIS MATKA SOPIVA/PITKÄ/LYHYT?

- a. sopiva
- b. pitkä
- c. lyhyt

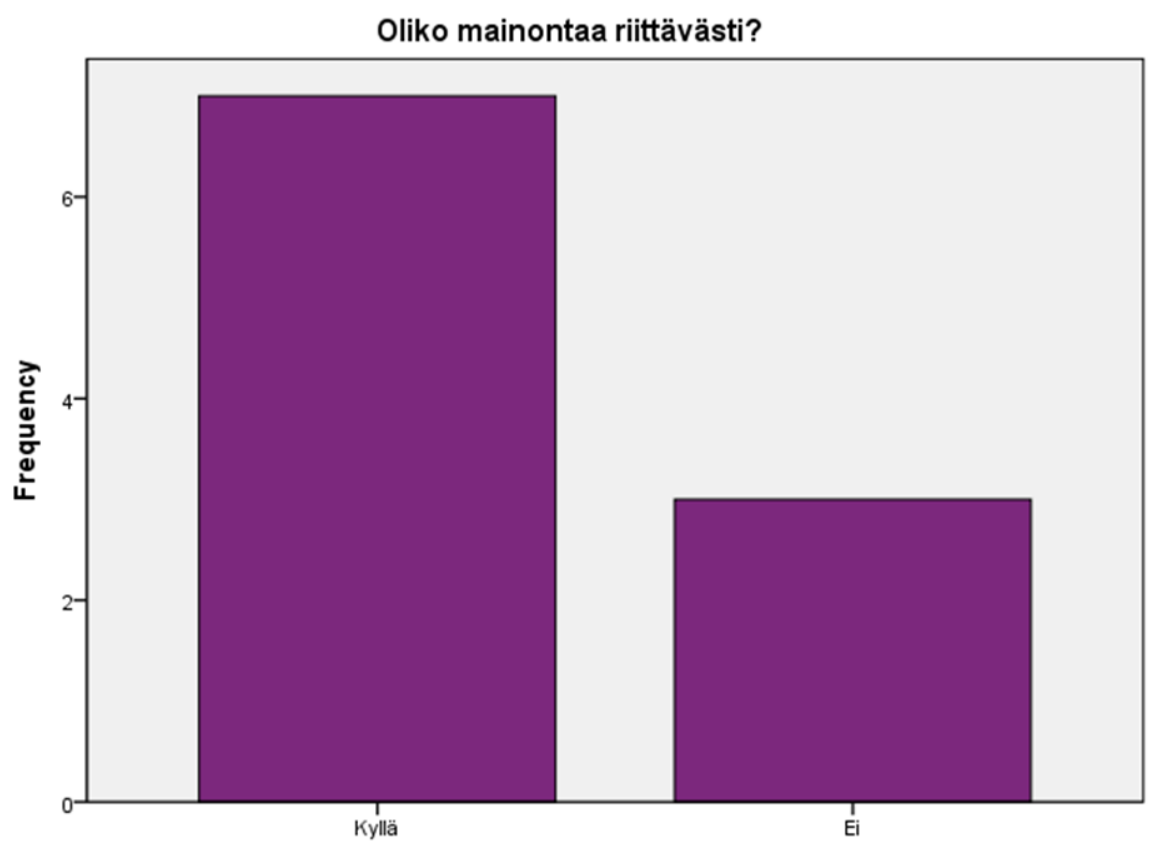
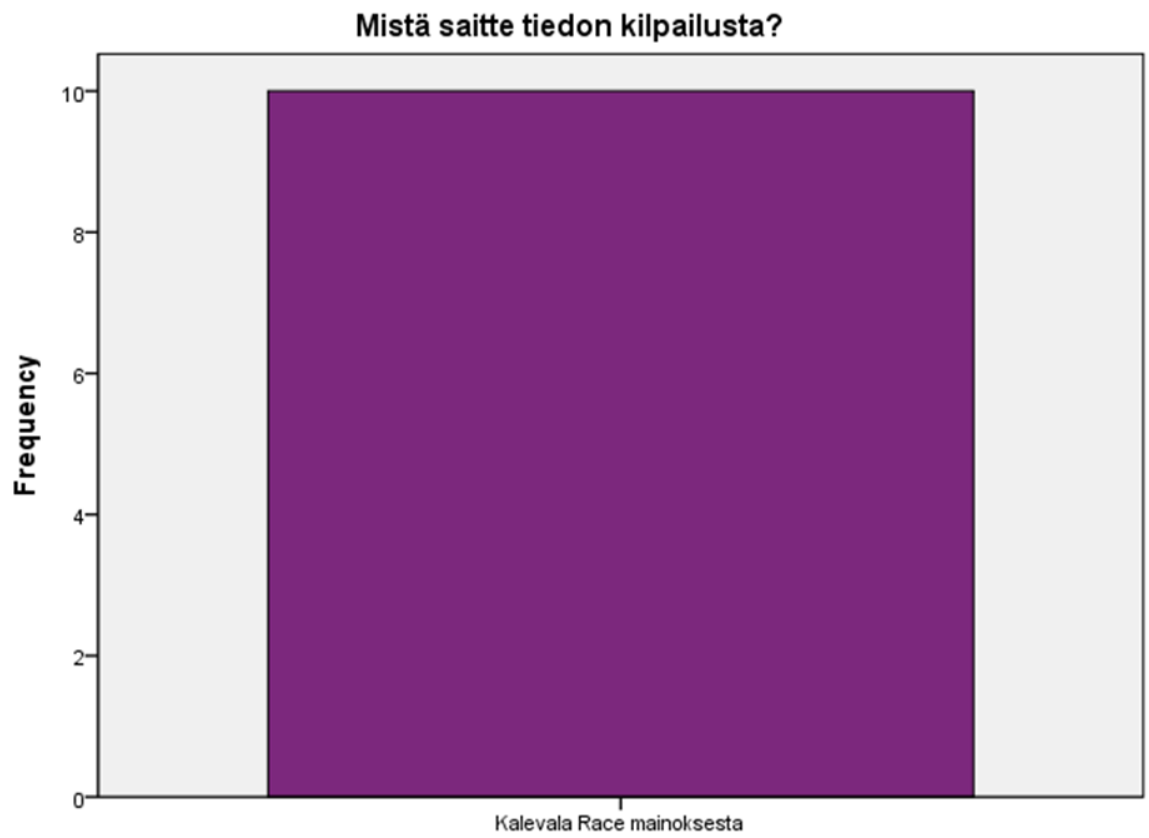
19. SAITTEKO KILPAILUN AIKANA UUSIA ELÄMYKSIÄ?

- a. kyllä
- b. ei

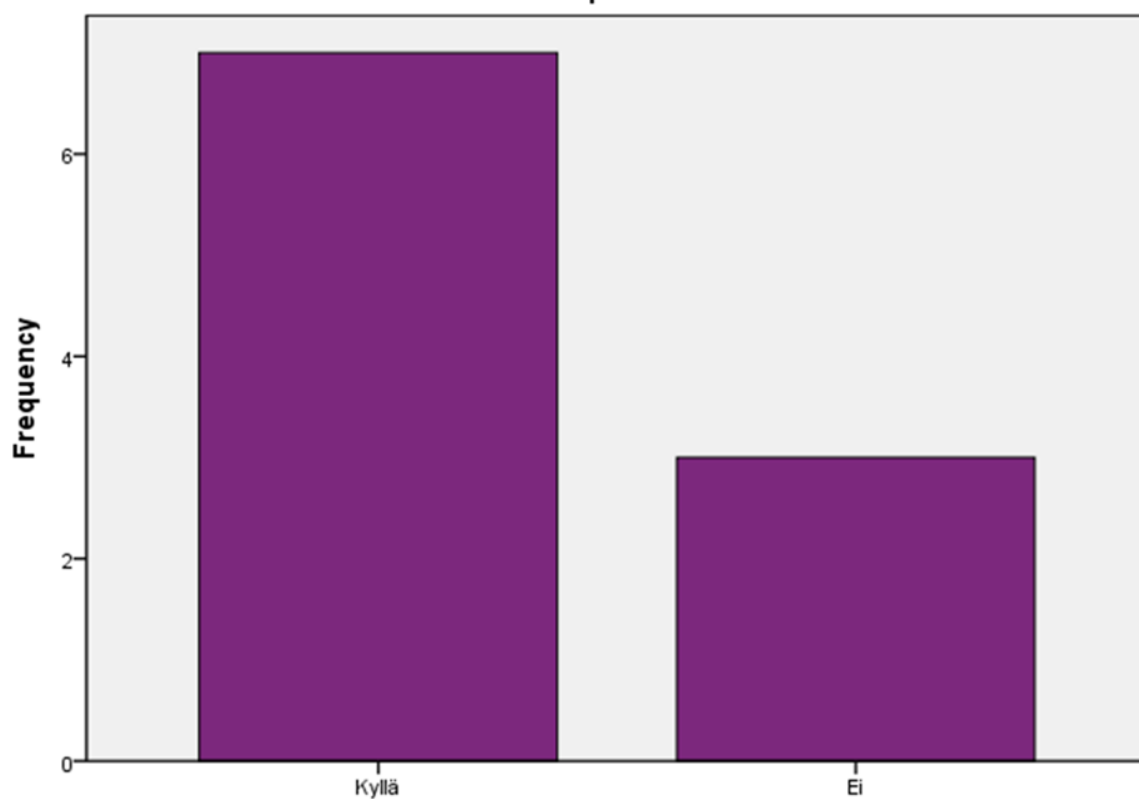
20. JOS KALEVALA RACE JÄRJESTETÄÄN ENSI VUONNA, OSALLISTUTTEKO?

- a. kyllä
- b. ei
- c. ehkä

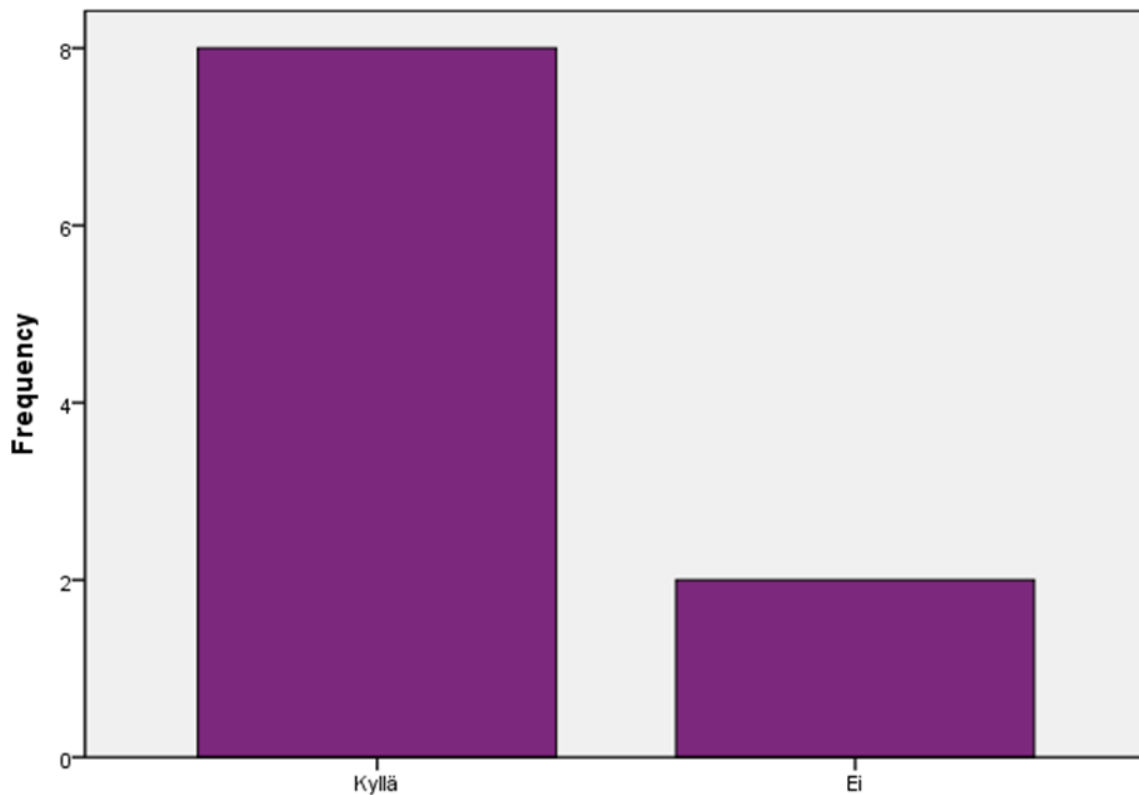
21. VAPAA SANA: KILPAILUN JÄRJESTÄMISESTÄ, KILPAILUN TEHTÄVÄRASTEISTA, KEHITTÄMISIDEOITA JNE.



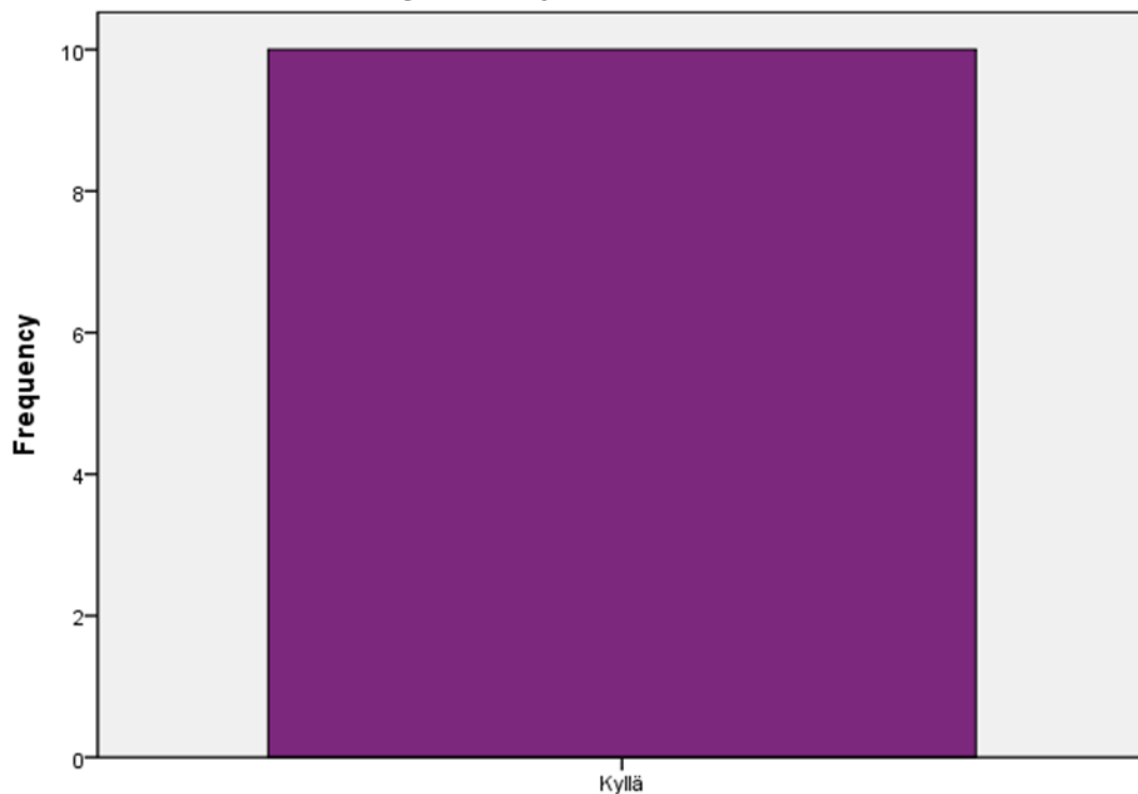
Vastasiko mainos kilpailun odotuksia?



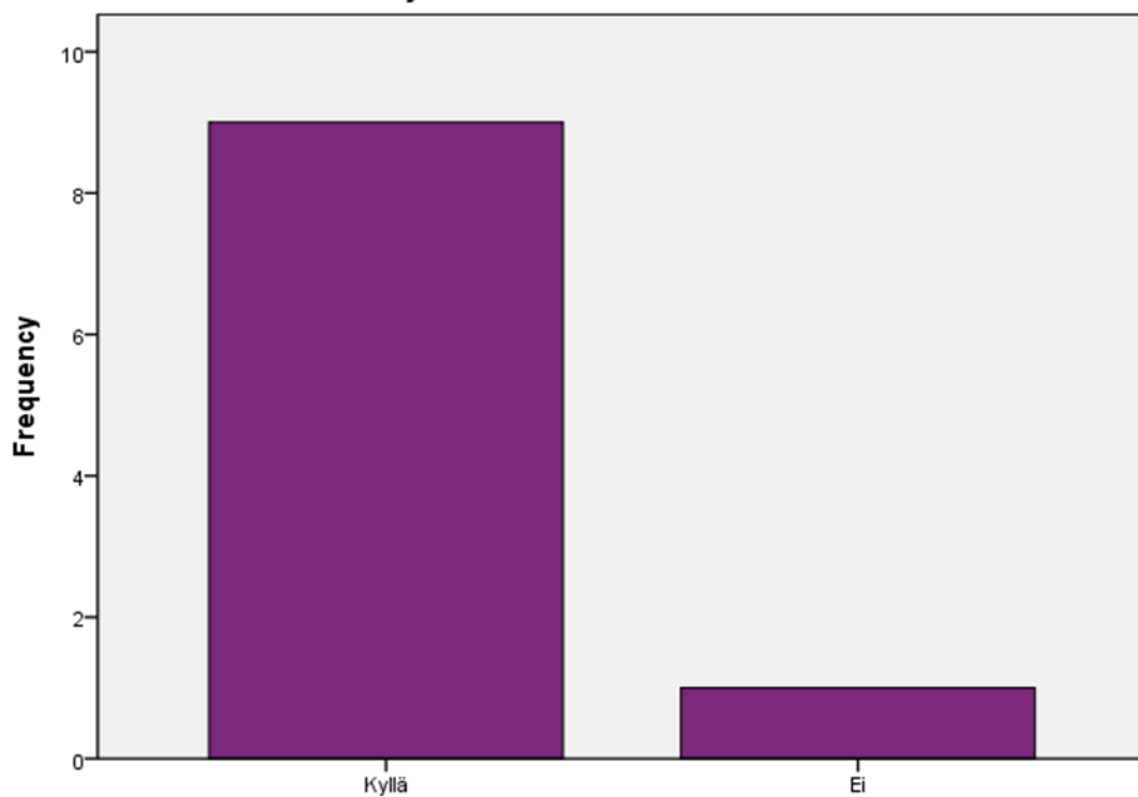
Saitteko infoa kilpailusta etukäteen tarpeeksi?



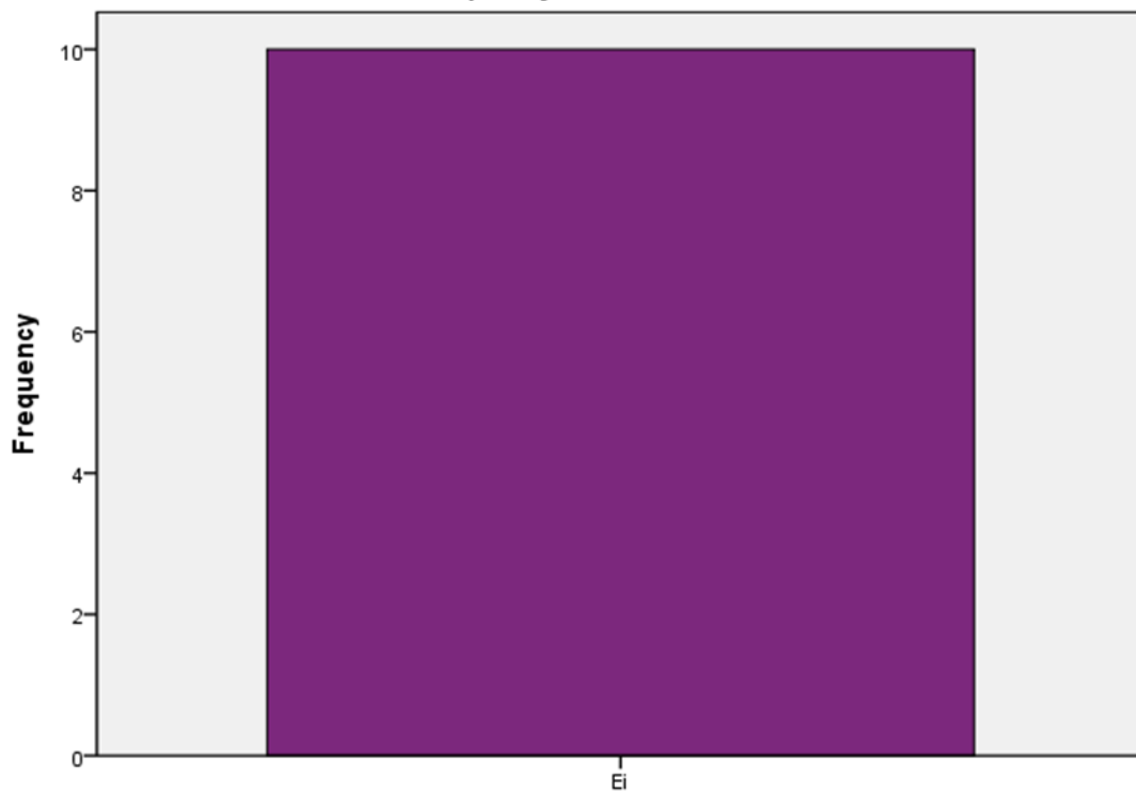
Oliko ohjeistus kilpailun alussa riittävä?



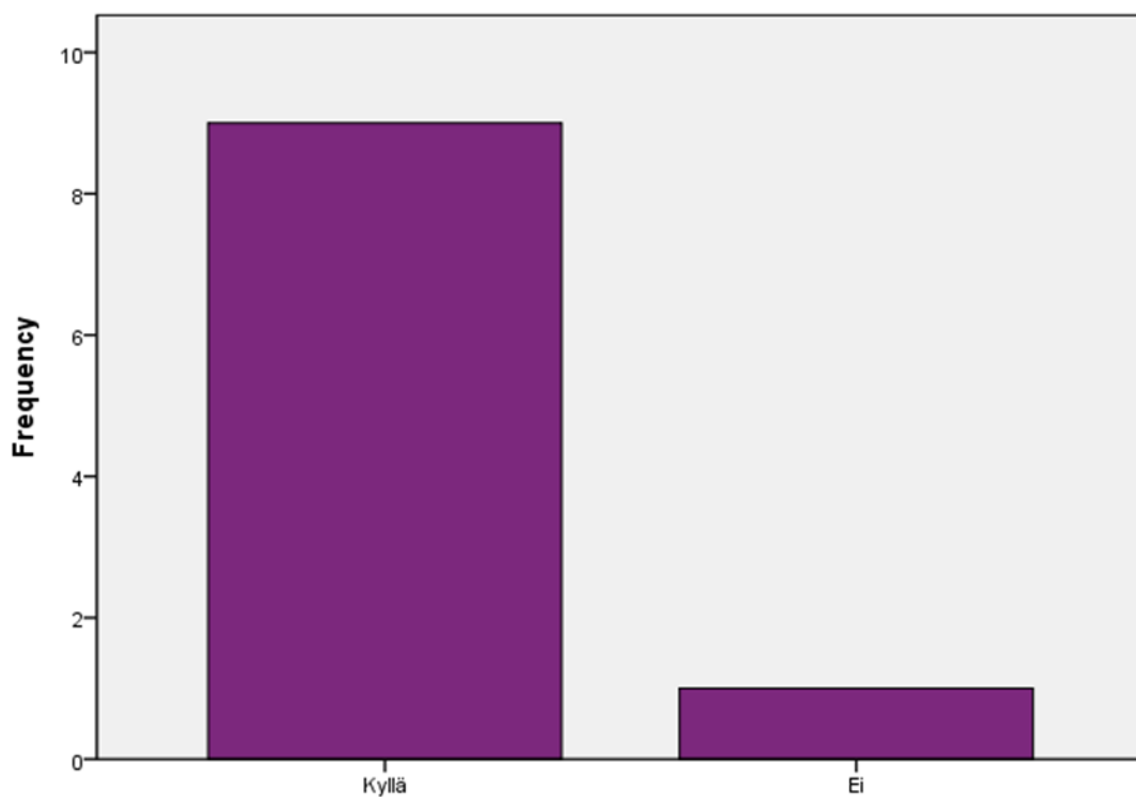
Oliko ohjeistus tehtävärasteilla riittävä?



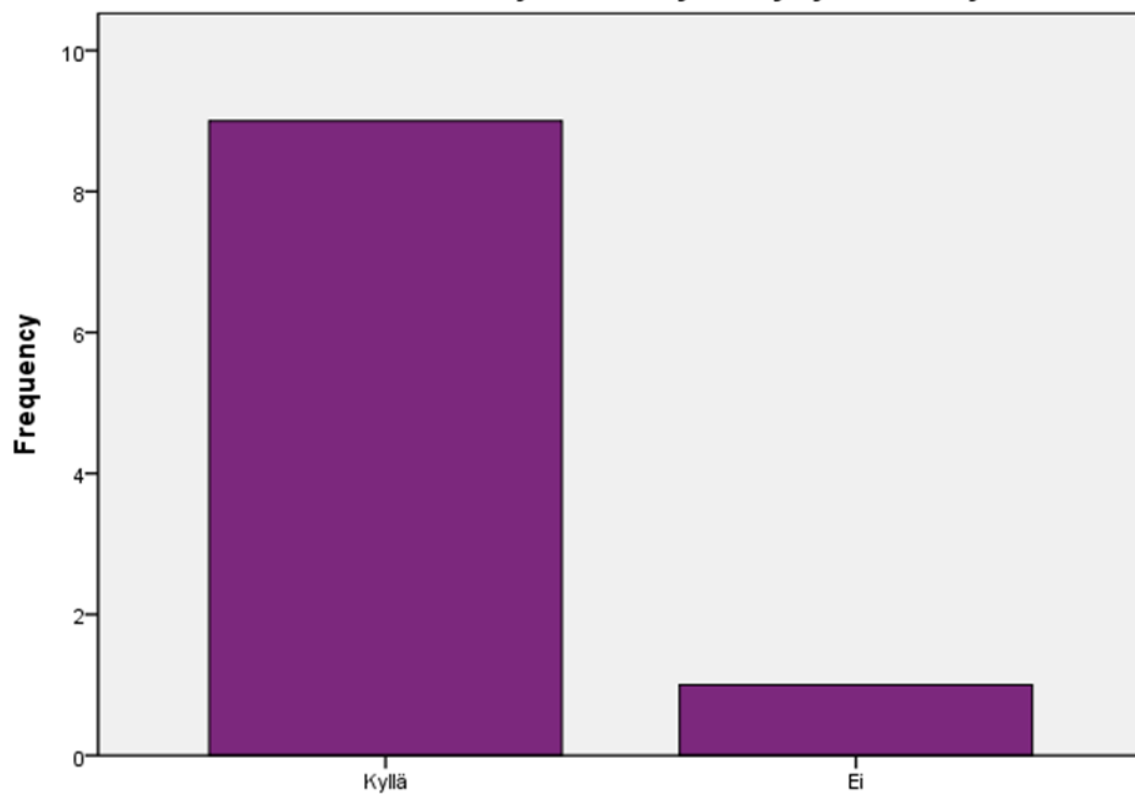
Olisiko tehtävissä pitänyt olla enemmän haastetta?



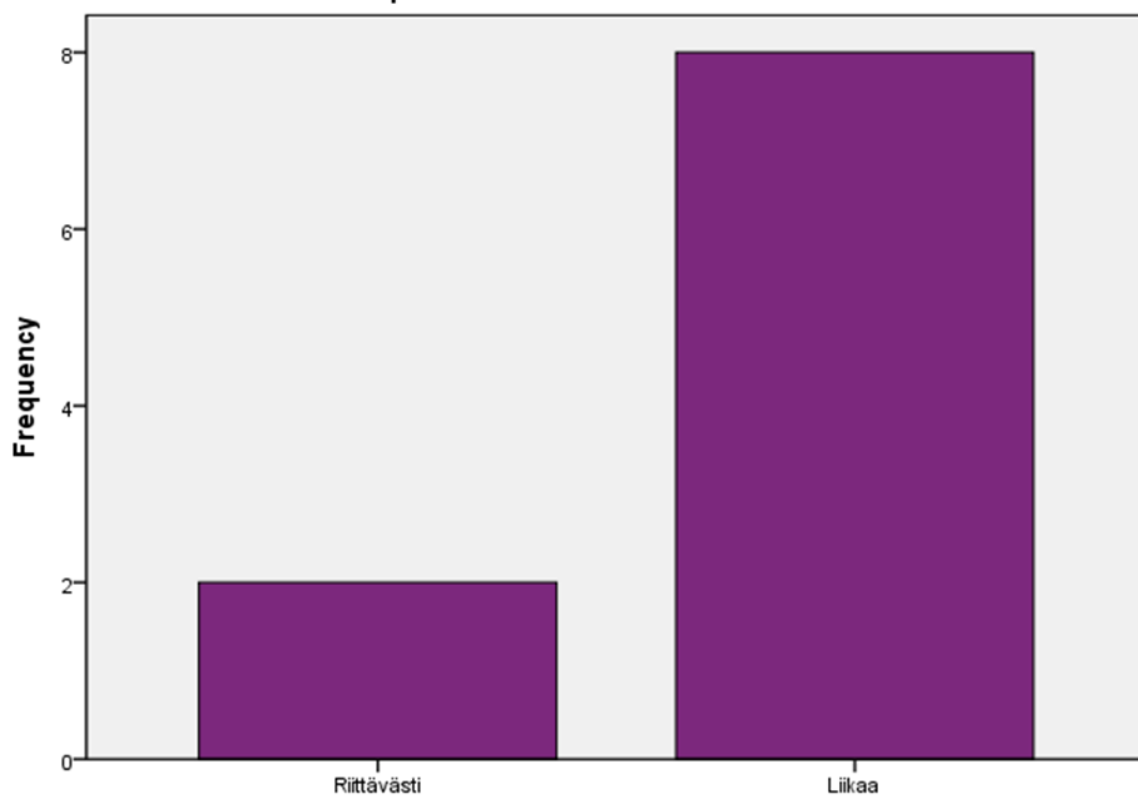
Huomioitiinko tehtävissä eri osaamisalueita?



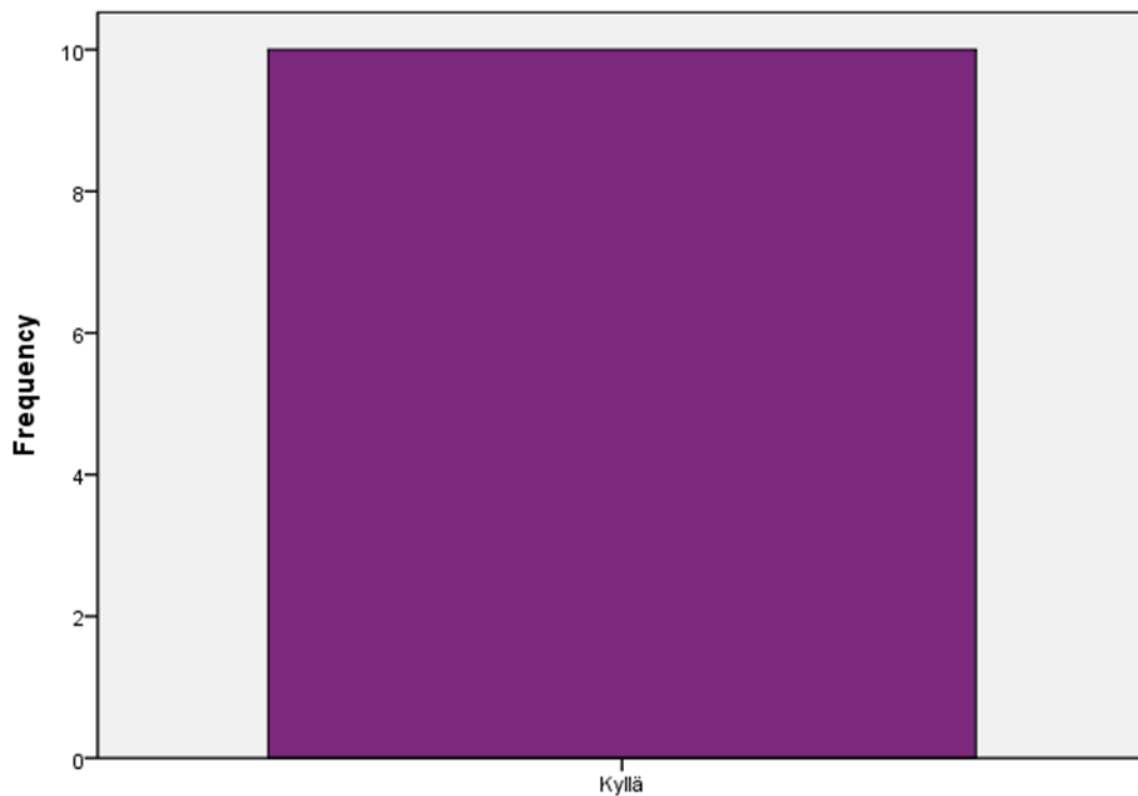
Huomioitiinko tehtävärasteilla joukkueen yhteistyö ja tehtävänjako?



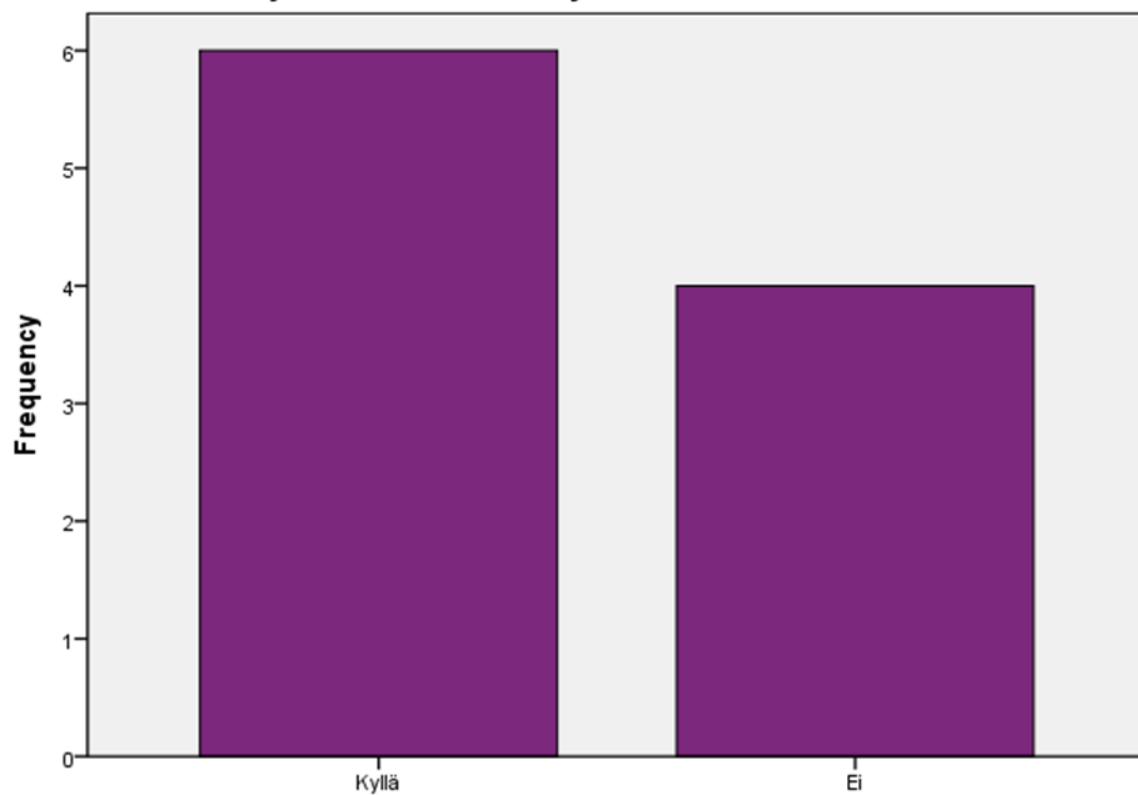
Oliko rastipisteitä riittävästi/liikaa/liian vähän?



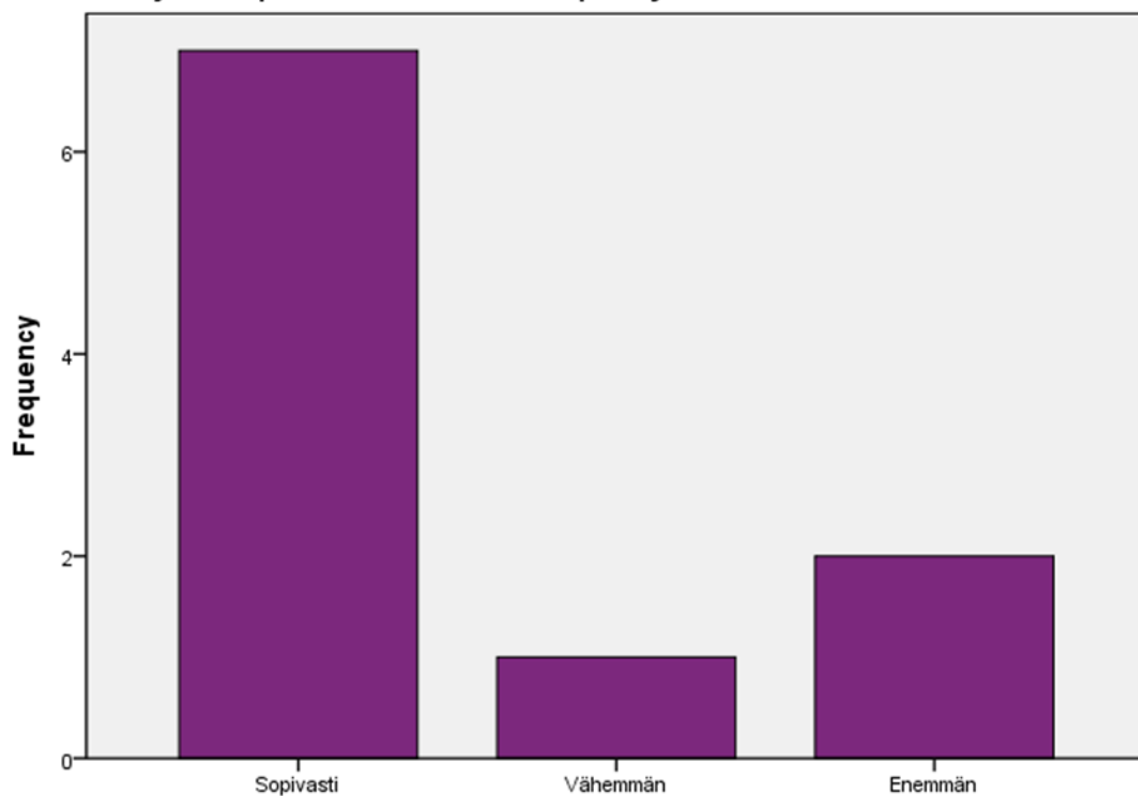
Oliko tehtävärasteilla aika/vaikeustaso riittävä?



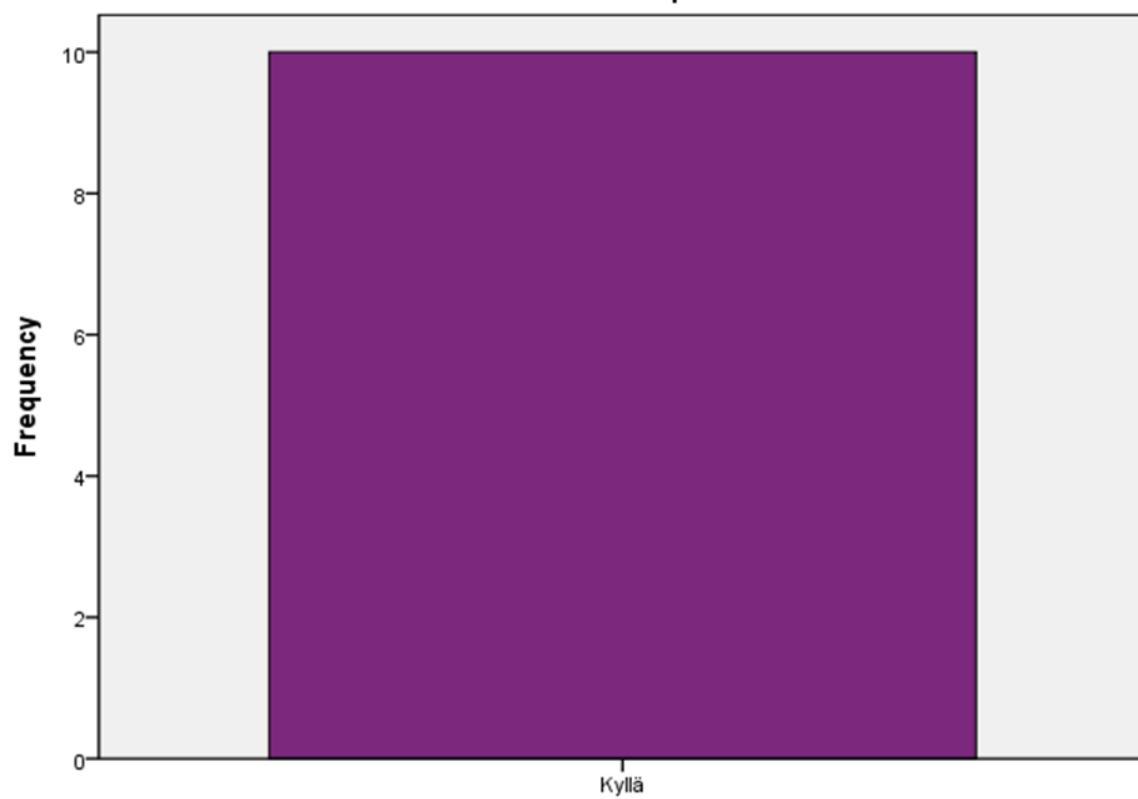
Oliko vihjeet annettu riittävän ymmärrettävässä muodossa?



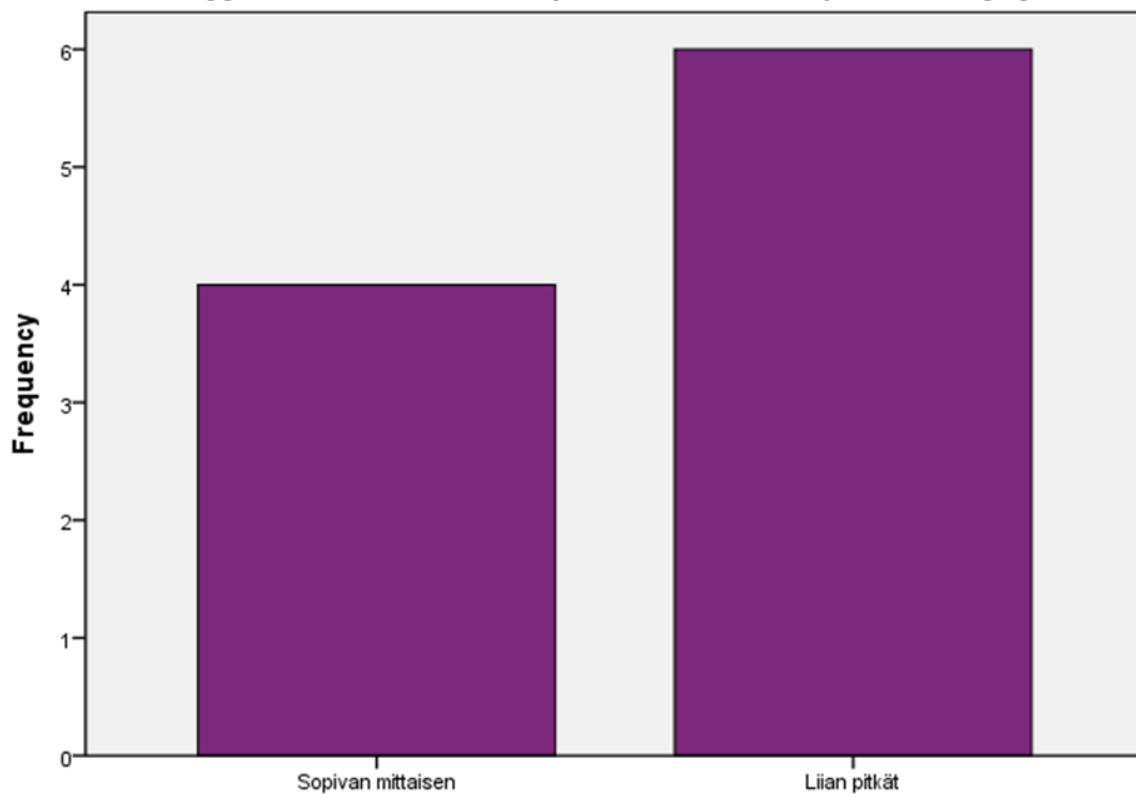
Oliko vihjeitä sopivasti vai olisiko niitä pitänyt olla vähemmän tai enemmän?



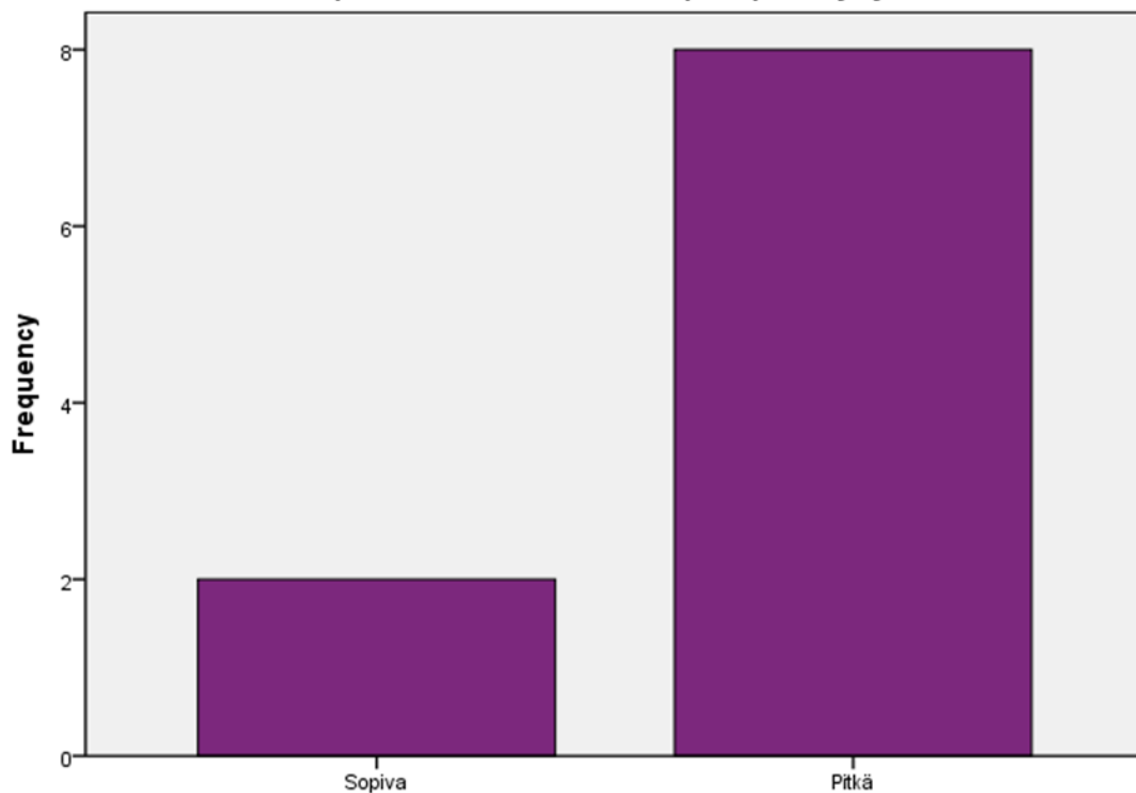
Soveltuiko kisa-alue kilpailuun?



Oliko etäisyydet tehtävärasteille sopivan mitaiset/liian pitkät/liian lyhyet?



Oliko kilpailun kokonaiskesto sopiva/pitkä/lyhyt?



Kysymyksessä 21. Oli vapaa sana, alla luettelona vastaukset:

- Kaiken kaikkiaan ihan mukava kokemus
- Hienoa että työyhteisöille järjestetään tämän kaltaista toimintaa
- Kiva että oli banaania tarjolla
- Bistron buffet oli suuri pettymys
- Rastitehtävät olivat kivoja ja monipuolisia
- Siirtymiset olisi voinut miettiä järkevämmin ja välttää edestakaista höyläämistä
- Kokemuksena unohtumaton
- Reitillä pysyminen oli haasteellista
- Voisi olla erillinen tehtäväkortti johon leimattaisiin rastit
- Tehtävärasteja oli liian paljon
- Rata olisi ollut parempi, kun olisi ollut lyhempi
- Eri-ikäisiä/kuntoisia kilpailijoita -> jaksavat paremmin
- Ohjeistuksiin lisävihjeitä, koska maasto ei ole kaikille tuttu
- Etukäteisinfoa olisi voinut antaa vaativuudesta
- Kiva päivä
- Pari rastia olisi voinut olla vähemmän, olisi kunto riittänyt paremmin, ei olisi tullut hiipumista
- Kaiken kaikkiaan mahtavasti järjestetty, kiitos kaikille, ensivuonna uudelleen
- Kiitos kilpailun järjestämisestä, mukavaa oli, vaikka välillä ärsytti, uudestaan vaan ensivuonna
- Mahtavaa että joku nähnyt vaivaa näin paljon ja työyhteisöjä muistettu

- Ikimuistoinen kisa
- Vesipisteitä olisi pitänyt olla enemmän
- Ruokailu oli pettymys! Kova nälkä ja keitto ei riitä
- Hyvä Race oli, kiitos
- Osanottajilla erilaiset kuntotaustat + ikähaitari laaja -> hiukan liian rankka tällaisena
- Energiat laskivat, evästä matkaan
- Kivoja tehtäviä
- Reitinvareilta tsemppi oli kivaa, varsinkin nuotion sytytysrastilla, kiitos siitä
- Viimerastin ohje epäselvä, olisi pitänyt kertoa, ettei ihmistä ole, on vain vihje
- Tarkkuutta ohjeisiin, auton kääntöpaikka on myös Kalevalan kuntoutuskodilla
- Mahtava tapahtuma
- Osallistuttaisiin uudestaan
- Iso kiitos kaikille talkoolaisille
- Maininta mainoksessa, että peruskunto oltava hyvä
- Oli vaativa rata
- Hauskaa oli
- Hyvin suunniteltu